

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年2月16日
第18號
究極無敵全港最夠分量遊戲雜誌
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
賀歲合併特別號
每本港幣35元
地圖、寶物全部落齊
《第四次超級機械人大戰S》
PS版專用特製攻略
徇眾要求一期完無差別式攻略
《BEYOND THE BEYOND》
賀年攻略——
《SIDE WINDER》
《鐵甲飛空團》
《NINKU忍空》
《幼稚園戰記》
《真・女神轉生》
《水滸演武》
《THUNDER STRIKE》
《KILEAK, THE BLOOD 2》
遊戲翻譯小說
《POLICENAUTS》連載開始
開年大吉特輯
—真・打鑊甘—
—三國英雄傳說—
炒價1600元嘅PS
專用軚盤係港產貨？
■內容大增三十二頁■
















## AIM

◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
◆為咗儲齊一套完整遊戲紀錄
◆愛嚟去旅行時「透爐」用
◆為咗儲本第日炒得嘅書

## METHOD A——郵寄

**PHASE 01**

填妥補購表格（影印亦可）

**PHASE 02**

寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

**PHASE 03**

寄嚟《遊戲誌》（地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣）

**PHASE 04**

等收書啦！

## METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

**注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數**

## 《遊戲誌》補購表格

姓名：______
年齡：______
地址：______

聯絡電話：（日間）______
（夜間）______
郵寄地址：（如與上列地址不同）______

身份證號碼：______（　）
支票號碼：______

| 補購期數 | 數量 | × | 單價 | ＝ 金額 |
|---|---|---|---|---|
| | | × | | ＝$ |
| | | × | | ＝$ |
| | | × | | ＝$ |
| | | × | | ＝$ |
| 郵費 | | × | $6.5 | ＝$ |
| 合計 | | | | $ |

郵購地址：旺角郵政局郵政信箱79489號；信封面請註明「補購」字樣

備註：
◆海外補購請勿使用本表格
◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
◆本刊保留拒絕補購之權利
◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

*詢眾要求——*

# 《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快！

**注意**
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

**查詢電話：（852）2380 2223**

**補購地址：**香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

## 補購 1至16期每本港幣28元正

另加郵費（每本港幣）——

**空郵**

中國、台灣、澳門：$25.40

其他國家：$32.70

**平郵**

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

## 訂閱（包括郵費）

**空郵（亞洲）**

一年（25期）：$1335

半年（13期）：$694

**空郵（歐、美、澳洲）**

空郵一年（25期）：$1517

空郵半年（13期）：$789

**平郵（中國、台灣、澳門）**

一年（25期）：$962

半年（13期）：$500

**平郵（其他國家）**

一年（25期）：$1137

半年（13期）：$591

## 海外訂閱／補購表格

姓名：

年齡：

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：

本港聯絡人：

聯絡人地址：

聯絡人電話：

支票號碼：

**☐補購**

| 補購期數 | 數量 × | 單價 = | 金額（HK$） |
|---|---|---|---|
| | × | = $ | |
| | × | = $ | |
| （郵費） | × | = $ | |

**☐訂閱**

本人欲自第________期開始訂閱《遊戲誌》：

**郵寄方式（請在適用方格處加上X號）**

空郵（亞洲）
- ☐ 一年（25期）：$1335
- ☐ 半年（13期）：$694

空郵（歐、美、澳洲）
- ☐ 空郵一年（25期）：$1517
- ☐ 空郵半年（13期）：$789

平郵（中國、台灣、澳門）
- ☐ 一年（25期）：$962
- ☐ 半年（13期）：$500

平郵（其他國家）
- ☐ 一年（25期）：$1137
- ☐ 半年（13期）：$591






## 新春篤篤撐特集



### 新GAME速報



### 攻略一族



### 遊戲玩家有話說



### 賞心樂事



◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、ICEMAN◆DESIGNER／ANTHONY LEUNG、子濃◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk



### 使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溦水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

### 為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。









## 機種

3DO 3DO ／ AD 街機 ／ FC 任天堂 ／ PC-FX PC-FX ／ GB GAME BOY ／ GG GAME GEAR ／ MCD 世嘉 CD ／ MD 世嘉五代

NG NEO · GEO ／ PCE PC ENGINE ／ PC PC 個人電腦 ／ PS PLAY STATION ／ SFC 超級任天堂 ／ SS SATURN ／ VB VIRTUAL BOY

## 遊戲性質

ACT 動作遊戲 ／ FIG 對戰格鬥遊戲 ／ RPG 角色扮演遊戲 ／ ARPG 動作角色扮演遊戲 ／ SRPG 戰略角色扮演遊戲 ／ AVG 歷險遊戲 ／ SLG 戰略／模擬遊戲 ／ SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲 ／ RAC 賽車遊戲 ／ STG 射擊遊戲 ／ PUZ 智力遊戲 ／ TAB 桌上遊戲 ／ MOV 電影 ／ EBOK 電子圖書 ／ ETC 其他遊戲

## 其他

2P. 雙打 ／ MPLY 多人參與 ／ MEM 需記憶卡／有記憶進度功能 ／ LNK 通訊對戰 ／ 不適合十八歲以下人士 ／ 對應光線鎗 ／ 對應滑鼠 ／ 對應軚盤 ／ 對應 ANALOG 控制桿

## 遊戲索引

***(本索引以遊戲種類及筆畫排序)***





## 預你唔睇（編者話）

真係天大喜訊，我哋編輯部終於齊人喇！我哋第七個戰友其實同大家都好熟㗎，咪就係指令魔人安東尼梁囉。這人在格鬥GAME方面利害非常，無論乜嘢難入嘅指令都難唔倒佢，有佢助陣專責處理格鬥遊戲，《遊戲誌》一定會更加勁抽。留意下期開始指令魔人點樣大顯身手吧。（米奇）

算起來，今年農曆新年前的工作已經算是最輕鬆的了，既有機會和家人團年，亦不用年初三開始幹下期書，而且更有以前從來不會有的雙糧，又有人工加，仲想點吖……不過，寫這段編者話的時候仲未完稿，所以還是在此收筆，有嘢就留番鼠年再講。（J.J）

呵呵呵！早排咪話搵隻《IDOL 防衛隊》SACEEN SAVER 嘅，我終於都到手喇！真係多謝阿棋爺同佢嗰位咁偉大嘅朋友，真係一千句THANK YOU！！不過話時話，啲個SACEEN SAVER 喺裝入部電腦時都遇上不少問題（大佬，成40M呀！），幸好最後都解決到。不過另一方面哩個SACEEN SAVER 就引發了一啲仇殺事件，由於此傢伙是有音效的，於是 ARES 便使用了當中最邪門的一個版本，於是每次部腦唔郁五分鐘就不斷唱一首歌仔，卒之黑龍就第一個頂唔順，之後就連外稿 ZAC 都大叫救命，呵呵！好過癮呀！我愈嚟愈愛啲個 SACEEN SAVER 喇！（ARES）

好了！終於也捱過了這個艱苦的新年趕書時期了！幹這行也有一段日子了，而這次新年趕書可以說是最辛苦的一次了，但一想到跟着會有一段時間的休息時，便會努力的捱下去。不過，放完假之後，又要開始慘無人道的工作生活了，唉……（做到死吓死吓的赤目黑龍）

尚有兩日多，筆者便會離開香港，飛到被諭為「最後的樂園」的馬爾代夫渡假去也，所以心裏越來越興奮。不過最可惜的就是直到現時為止，筆者還未曾趕起手上的稿件，因此便在埋頭埋腦地奮戰……就在此時，催命債主米奇大爺殺到，下令立即交上利息——「編者話」！可憐的小弟只好唯命是從，以保平安。

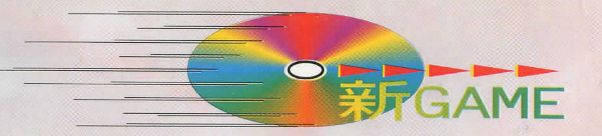
在此，「筆者有限公司」仝人祝大家新年進步，萬事勝意！（PUYU 神）

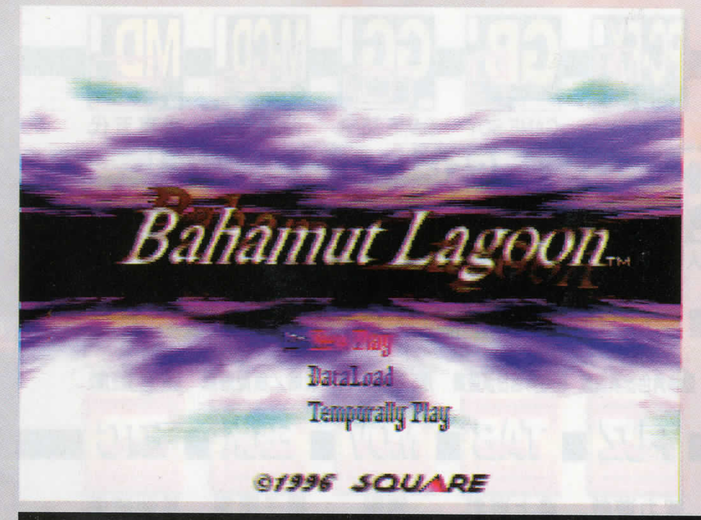
哈，哈，看了這麼多期GAME PLAYER，讀那班傻佬所寫的編者廢話，想不到今期自己都要寫埋一份，那種感覺是非常特別的。想當年自己還是小小中學生一名，其中的一部份精神食糧就是ARES、赤目黑龍的稿，他們簡直就是當年的我之偶像呀！不過，現在他們卻是小弟的同事，WELL，世界真係細嚹。（嗚……嗚，ARES 曾經把我的 ORANGE ROAD 來稿石沉大海的呀！！我要報仇！！！）（KAN）

**「NEO · GEO 錶，你有冇呀？」有獎遊戲**
**得獎名單　獎品：各獲 NEO · GEO 手錶一只**

**CHAN HON MAN　LEUNG CHONG LING　程天生**

**本刊將個別發信通知得獎者領獎辦法**







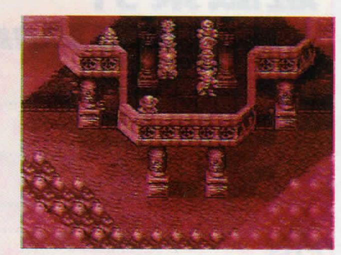
# 在幻想世界裏發生的一場幻想戰爭

天空世界奧尼魯斯，是一個由人類與龍共存的世界，這裏由六片LAGOON(浮遊大陸)構成。其中的古蘭比羅斯帝國，本來是一個要由國民到其他國家當傭兵，藉着互相殘殺來養家，直至年輕的軍事天才宙沙出現，將全國統一，才得以成長至一個強大的軍事國家。

在六片浮遊大陸中，有着6匹沉睡着的神龍，但牠們沉睡前是幹着甚麼的呢？而牠們又是為了甚麼而沉睡的呢？宙沙在統一古蘭比羅斯帝國後，開始以自己強大的軍事力量將其餘5塊浮遊大陸逐一征服，而當他成功支配了全奧尼魯斯後，他的下一個目標便是去解開這「神龍傳説」。





# 沉睡在天空世界的6匹神龍

### 無敵之龍 巴哈姆

雖然是卡蘭王國的守護神龍，但在古蘭比羅斯帝國侵略時並未醒覺，傳説中是眾神龍中最強的一條，以強力的吐炎為武器。



### 天空之神龍 嘉魯達

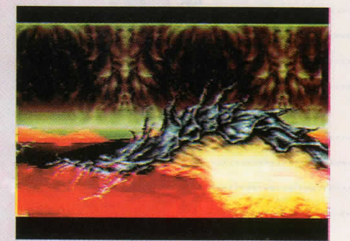
嘉魯達由於擁有一雙巨大的翅膀，所以亦被人稱為鳥之神龍。沒有特定的屬性，主要利用翅膀產生的旋風攻擊敵人。





### 綠之神龍 華杜拉

沉睡在草原之國根比魯北面的森林內，是主角最初能接觸到的神龍。雖然沒有特別的屬性，但攻擊力已相當嚇人。

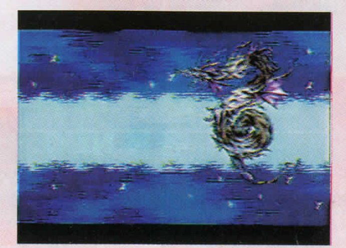


### 大地之神龍 約姆加杜

地龍約姆加杜有着土系的屬性，擅長以地震攻擊敵人，但對於一些飛在半空的對手，可能便會感到相當頭痛。

### 冰之神龍 妮威安撒

海中的神龍，有着水的屬性，以強烈的凍氣把敵人及地形都一一凍結。相信有很大可能是沉睡在水之國瑪哈魯。



### 破壞之龍 希比利安

希比利安是6匹神龍中樣貌最可怕的，牠沒有特定的一種屬性，但據説破壞力是足以和巴哈姆匹敵的。

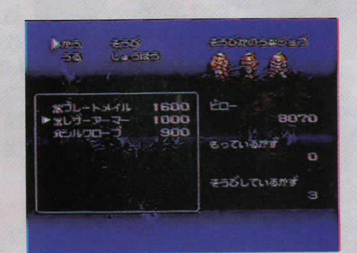


# 獨特的養龍系統

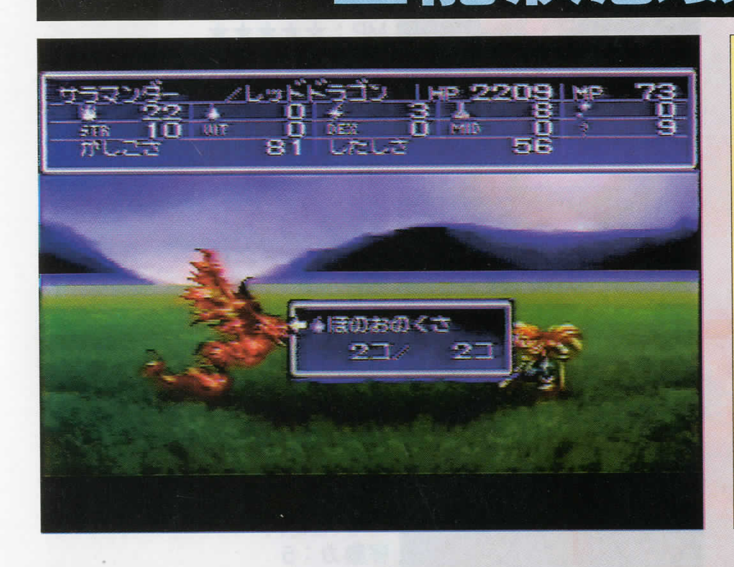
遊戲中除了6匹神龍外，是有着另外6匹巨龍經常和你一起並肩作戰的，不過，這些巨龍最初的能力很有限，為了令牠們得以成長，你要餵各種道具、武器及防具給牠們吃，這就是遊戲中的養龍系統。

遊戲中的道具各有着不同的屬性，當你給道具牠們吃的同時，各狀態值便會有所提高。除此之外，巨龍本身各有着一定的屬性，而當你提供巨龍原有屬性以外的道具到一定程度時，巨龍便會有所成長，可以使用更多攻擊方法，但若要提高攻擊力的話，便一定要多參加戰鬥，爭取經驗值提高等級才可。



# 巨龍狀態數值的看法



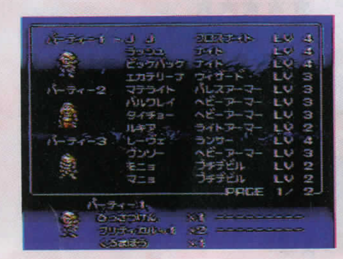
| | |
|---|---|
| 1.HP | 上限可達9999，可利用HP回復系道具來提高上限值。 |
| 2.MP | 上限可達999，可利用MP回復系道具來提高上限值。 |
| 3.火之屬性 | 上限為100，可利用火系屬性的道具來提高上限值。 |
| 4.水之屬性 | 上限為100，可利用水系屬性的道具來提高上限值。 |
| 5.雷之屬性 | 上限為100，可利用雷系屬性的道具來提高上限值。 |
| 6.回復之屬性 | 上限為100，可利用回復系屬性的道具來提高上限值。 |
| 7.毒之屬性 | 上限為100，可利用毒系屬性的道具來提高上限值。 |
| 8.力之屬性 | 上限為250，可利用餵給武器來提高上限值。 |
| 9.防禦之屬性 | 上限為250，可利用餵給防具來提高上限值。 |
| 10.敏捷 | 上限為250，可利用餵給特定的武器、防具來提高上限值。 |
| 11.魔力 | 上限為250，可利用魔法系的道具來提高上限值。 |
| 12.？ | 謎之數值，上限值為100。 |
| 13.智慧 | 上限為100，可利用餵給書本來提高上限值。 |
| 14.親密 | 上限為100，可利用餵給該龍喜歡的物品來提高上限值。 |

# 隊伍之編制

遊戲中，各位在畫面上所見的每個部隊，其實都是由4名人物所構成的，每位人物各有自己的所屬職業，而每種職業都有特他們擅長的攻擊方法，各位在版面開始前可自由地變更各部隊的編隊方法，若同一種職業的人集中在一起時，是會出現相輔相承的效果，令攻擊的效果大為提高的，不過，同一職業的人走在一起亦同時會令該職業的弱點更為明顯，所以適當地混入其他職業的人會是個不錯的做法。

除此之外，每一支部隊都是會有着一條巨龍同行的，由於巨龍的能力值會直接影響到部隊的戰鬥能力，所以最好能選一條配合該部隊戰鬥模式的龍來同行。






# 遊戲中最初登場的10種職業



## CROSSKNIGHT
移動力：7
HP：★★★★☆
魔力：★★★☆☆
防禦力：★★★★★
敏捷：★★★★☆
攻擊力：★★★★★
MP：★★☆☆☆
攻擊、防禦、移動都優秀的平均型戰士，比起一般的騎士，有着能間接攻擊的優點。



## WARLOCK
移動力：5
HP：★★★☆☆
魔力：★★★★★
防禦力：★★☆☆☆
敏捷：★★★☆☆
攻擊力：★☆☆☆☆
MP：★★★★★
能使用強力的召喚魔法，召喚出傳說中的神龍，遊戲中只有兩人屬此職業，除此之外，亦能使用一些初級的黑、白魔法。



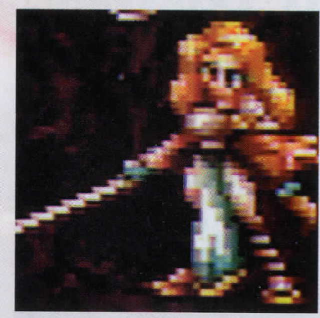
## KNIGHT
移動力：5
HP：★★★★☆
魔力：★★☆☆☆
防禦力：★★★★☆
敏捷：★★☆☆☆
攻擊力：★★★★☆
MP：★★☆☆☆
類似CROSSKNIGHT的部隊，但會心一擊的出現率較高，攻擊力亦較大，是主戰職業之一。



## PALACEARMOR
移動力：5
HP：★★★★★
魔力：★☆☆☆☆
防禦力：★★★★★
敏捷：★☆☆☆☆
攻擊力：★★★★★
MP：★☆☆☆☆
肉搏戰能力，防禦力以及HP都是所有部隊中最高的，擁有不需借助龍的力量就可放出的雷系間接攻擊，唯一缺點是速度太慢……



## HEAVYARMOR
移動力：5
HP：★★★★★
魔力：★☆☆☆☆
防禦力：★★★★★
敏捷：★☆☆☆☆
攻擊力：★★★★★
MP：★☆☆☆☆
類似PALACEARMOR的職業，肉搏時雖然比PALACEARMOR稍弱，但就能借助巨龍之力使用多種特殊攻擊。



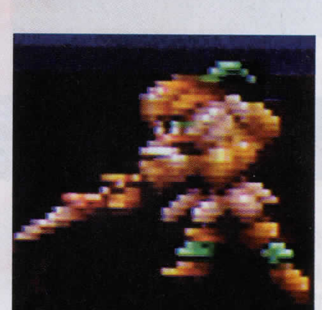
## LIGHTARMOR
移動力：7
HP：★★★★☆
魔力：★★★☆☆
防禦力：★★★☆☆
敏捷：★★★★★
攻擊力：★★★☆☆
MP：★★☆☆☆
以速度見稱，雖然攻擊力、防禦力不及主力部隊，但卻能提高慢速部隊的移動力，而且所擁有的攻擊魔法均是全體攻擊型。



## WIZARD
移動力：5
HP：★☆☆☆☆
魔力：★★★★☆
防禦力：★☆☆☆☆
敏捷：★★☆☆☆
攻擊力：★☆☆☆☆
MP：★★★★★
有着最強的攻擊魔法能力，一開始便已經可以使用火、水、雷系的魔法，但防禦力與防禦力太低，不宜個別行動。



## PRIEST
移動力：5
HP：★☆☆☆☆
魔力：★★★★☆
防禦力：★☆☆☆☆
敏捷：★★★☆☆
攻擊力：★☆☆☆☆
MP：★★★★☆
主要任務是替同伴們回復傷勢，雖說在升級後亦可使用攻擊魔法，但攻擊力只屬一般。



## LANCER
移動力：5
HP：★★☆☆☆
魔力：★★★☆☆
防禦力：★★☆☆☆
敏捷：★★☆☆☆
攻擊力：★★★☆☆
MP：★★★☆☆
能利用手上的長矛來作物理性的間接攻擊，且又有可攻擊全部敵人的特殊能力，但戰鬥力比其他戰士系人物差。



## PUCHI DEVIL
移動力：5
HP：★★★★☆
魔力：★★★★☆
防禦力：★★★★★
敏捷：★★★☆☆
攻擊力：★★★☆☆
MP：★☆☆☆☆
奧尼魯斯世界中的異種族，不需任何武器、防具，以一種神奇的舞蹈作戰，雖然不限使用次數，但卻隨時會出現反效果。




# SD GUNDAM
## POWER FORMATION PUZZLE




### 由SD GUNDAM帶你玩全新概念的PUZZLE GAME

大家以往玩慣的一般PUZZLE GAME，都是以相同顏色的方塊組合，然後再一拼消去……如此類推，直至被方塊頂死為止；但這個《SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE》的玩法就完全不同了。

首先，在《SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE》（以下稱《SD PUZZLE》）中，下降的方塊雖然一樣可以組合和消去，但卻不可以像其他PUZZLE GAME般傷害你的對手，反而是傷害你自己！若果你心懷不軌，還在努力地砌「連鎖」的話……那麼你便會大難臨頭了！皆因你所控制的戰艦會受到一定情度的損傷。

### 攻擊方法

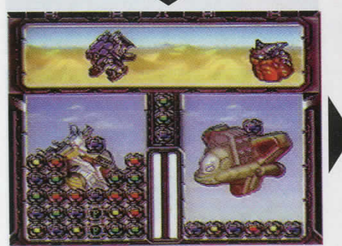
《SD PUZZLE》的攻擊方法亦都共有兩種，希望大家可以活學活用，把對手的基地摧毀。

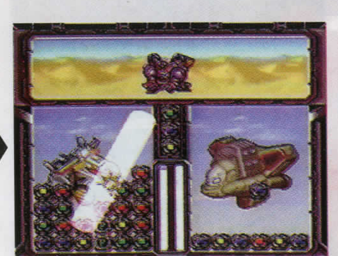
#### A.生產機動戰士

只要完整地方塊砌成一行，一按B掣便可以生產1隻機動戰士；若再按X掣便可以命令它出擊，向對手的基地進攻。而機動戰士的等級之分就是看你能夠砌得多少行，一共有8級，越高級當然越厲害。以奧干隊為例，第一級是高達RX-78，第二級是高達NT-1，第三級則是高達MK II RX-178……而第八級則是？

若果對手用機動戰士向你攻擊的話，你亦可以用閣下的機動戰士存貨向它截擊。順帶一提，機動戰士的最大存量只是5隻。

◆第5級的MS是ZZ高達，出擊!


◆但對手是比它更高級的MASTER高達

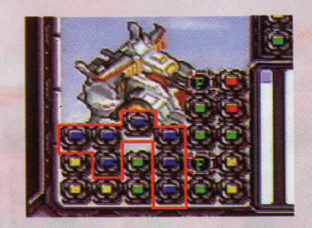

◆打敗了ZZ高達後，MASTER高達便攻擊敵人的基地

### 損傷判定

《SD PUZZLE》的基本損傷計法一共有兩種；請記着，無論如何都不要令任何一塊方塊被消去。另外，本GAME是不會被方塊頂死的。

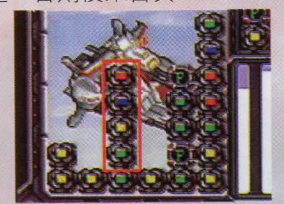
#### A.相同顏色的方塊

只要將4種或以上的方塊相連在一起，不論是橫排，直排或是以S型排列都會消去，大家要儘量將它們分開。


◆不要把同顏色的方塊砌在一起，這是會扣自己的能源

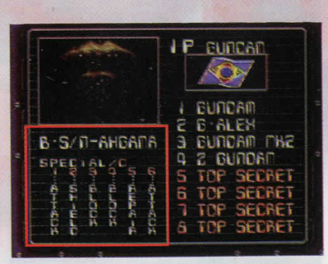
#### B.不同顏色的方塊

不幸地，若是將4種不同顏色的方塊連在一起，無論是橫排，直排或是斜排，一樣都是會消去的，千萬不要這樣造，否則後果自負。

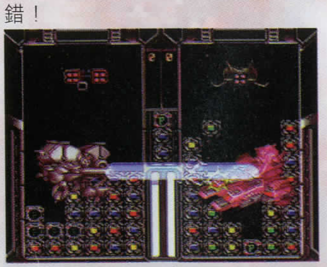

◆小心誤將4個不同顏色的方塊拼在一起，這也是會扣自己能源的

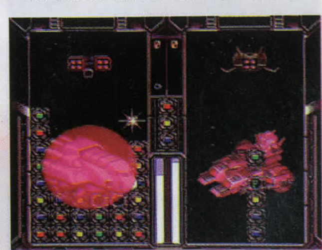
#### B.能量箱的特殊攻擊

假如把4個或以上刻有「P」字的能量箱接連在一起，便可以使用指定的特殊攻擊；其中包括了回復，防護罩和各種不同的攻擊方法……如何選擇？很簡單，首先在《SD PUZZLE》中，在各自所屬的範圍都有六格闊，由左至右開始每一格都有其指定的特殊攻擊，而選擇的方法就是決定於你最後在哪一格完成。舉例說，當你在左面數起第3格消去一行能量箱，便可以使出那一格的特殊攻擊。而每一隊都有不同的特殊攻擊，請在遊戲開始時看個清楚，切勿記錯！



◆出擊前先看清自己的特殊攻擊


◆GP-03的攻擊，十分厲害


◆這是防護罩，可以抵擋敵人的攻擊

# NAMCO MUSEUM VOL. 2




## 再來的雜錦遊戲

這已是《NAMCO MUSEUM》的第二集了，這系列的遊戲是NAMCO公司的精選遊戲集，內裏收錄了NAMCO公司在街機上推出過的經典作品，而這次所收錄的遊戲有《CUTIE Q》、《GAPLUS》、《XEVIOUS》、《GROBOA》、《MAPPY》、《DRAGON BUSTER》，而其中的《DRAGON BUSTER》更加是一隻一直為人所稱頌的遊戲。

而這次的《NAMCO MUSEUM VOL. 2》的遊戲依然是以射擊遊戲為主，共有三隻之多，不過，比起上一次的射擊遊戲作品，這次的明顯遜色了不少，反而《DRAGON BUSTER》這隻動作遊戲的來頭還大得多呢！

以這種推出遊戲的方向，NAMCO公司是會推出五隻的「MUSEUM系列」的，由其碟面的設計已可見到一點端倪了。

## 遊戲特色

這系列遊戲的最大特色是其「古舊」的外表，再加上這些也是當年的經典，所以的確可以招來不少的「GAME迷」。可能有人會問，夠竟這些舊遊戲怎可能會使人感到好玩呢？答案是「情有獨鐘」！

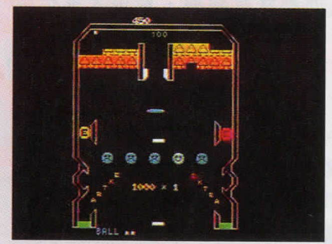
而這推出的《NAMCO MUSEUM VOL. 2》最有特色的地方是其中一隻遊戲《CUTIE Q》的操控方法，這隻「撞磚」遊戲是有一個專用的控制器的，不過只是隨特別版附送的，有了這個控制器，便可使玩者有如當日在玩這個「撞磚遊戲」的感覺一樣。

除此之外，動作遊戲《DRAGON BUSTER》亦是香港的「老GAME迷」熱切期待的遊戲，這次在PLAY STATION推出，實在是一個大喜訊。



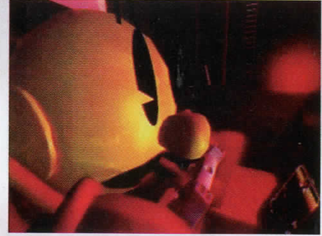


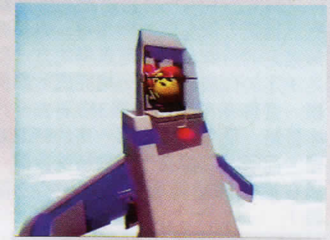






## 非常認真的OPENING



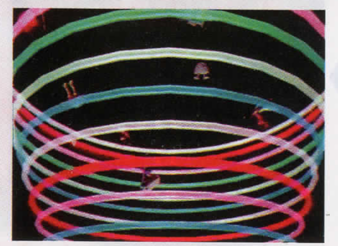




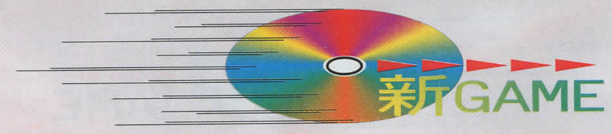








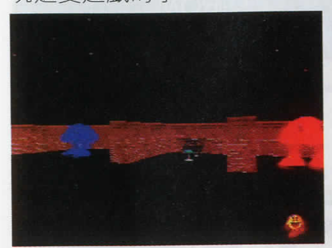


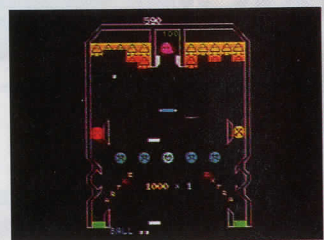


## ●CUTIE Q●

這次的《NAMCO MUSEUM VOL. 2》是以此遊戲的專用控制器作為招來的，這是比較古遠的撞磚遊戲，遊戲方是非常的簡單，玩者是要盡使射出的球不要跌下去，玩者要使用上下各一的棒使球不斷的在版圖之內彈着，當然最重要的是取分了。

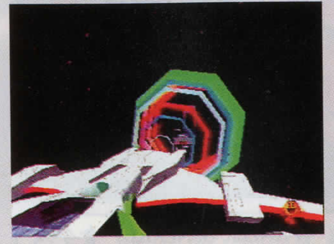
而那個特殊的控制器是一個「扭掣」，有了這個扭掣，玩者可以更加得心應手的控制着那支棒，在版圖之內的球取得更多的分數，不過，相信大部份的玩讀者也是無緣以這個特殊控制器來玩這隻遊戲的了。

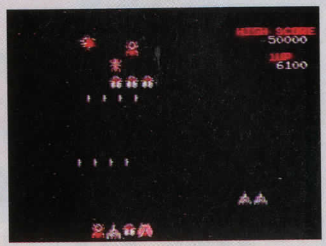




## ▲GAPLUS▲

這是非常出名的射擊遊戲《GALAGA》的續編，不過這次的玩法和以前的有一點的分別，而且是來了一個180度的轉變，因為在《GAPLUS》之中，玩者再不要被敵人的戰機所捉才可以得到更大火力了，因為這次吸人的是玩者自己，這次玩者是可以有「吸敵人」的能力，而且敵人被吸後，便會成為玩者的「OPTION」了，這樣，玩者的戰鬥力便會大增，不只如此，這些OPTION更加可能會成為玩者的「替死鬼」，真是世界輪流轉呢！

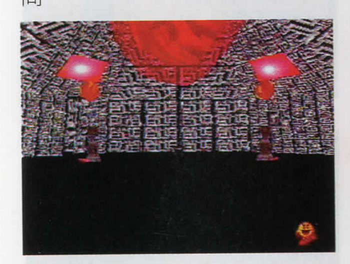





## ★XEVIOUS★

又是一隻經典，這隻射擊遊戲在很多年前已是為人所認識的遊戲，其中最受人們談論的是在遊戲之中那種永不能打破的「鋼板」，當然這次的PLAY STATION版本中這個東西是會依舊存在的。

在遊戲之中，玩者的責任是非常的簡單，便是要將畫面上所有的敵人消滅，不過，這個並非一個那麼易的任務，因為敵人是佈滿了整個圖版之上的，不論是天上又或是在地上也有，加上玩者所駕駛的戰機是非常的慢，所以此遊戲的難度其實是非常的高。

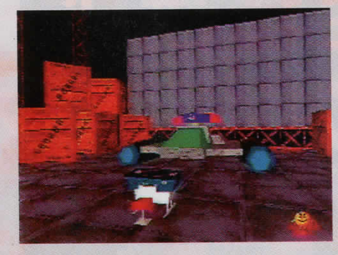





## ◆GROBOA◆

《GROBOA》這隻射擊遊戲其實可以說是前的一隻遊戲《BATTLE TANK》的進化版，因為兩者都是坦克的射擊遊戲，而且兩者的操作方法亦是大同小異的，所以才會有以上的推斷出現。

這遊戲的玩法是玩者要將版面上所有的敵人也消滅，不過，敵人是不會坐以待斃的，而且還會加以反擊，武器方面，雙方有LASER，而玩者更有防身妙品「防護罩」，不過，玩者一定要記得開才有用的，因為在緊湊的戰鬥中，玩者會不知不覺的只顧攻敵而忘記防守的。



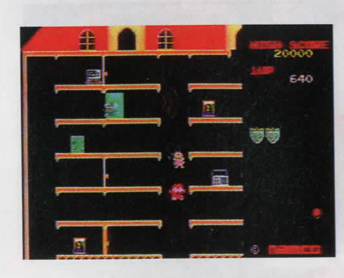


## ■MAPPY■

貓捉老鼠是千古不變的定律，就算是在遊戲之中也是一樣的，《MAPPY》這隻遊戲也是一隻貓捉老鼠的遊戲，所不同之處是這次老鼠是身為警察的，這次真是「賊捉老鼠」了！

玩者便是要控制這隻可愛的老鼠，將屋內的物品一一取回，要上到高處，一定要靠最底層的彈床，不過這些彈床是不可以不停的彈，否則便會「穿」，而且玩者可以藉着開啟一些「七彩的門」來將敵人的動作封着，不過，一定要取得所有的東西才可以過版的。





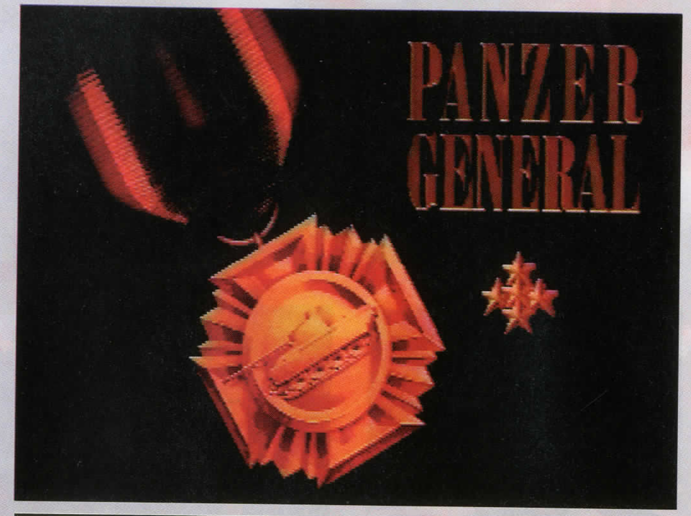

## ▼DRAGON BUSTER▼

《DRAGON BUSTER》是一隻非常典型的動作遊戲，玩者所控制的是一名勇者，而勇者的責任是要將世界上的邪惡消除，這就好像是一般RPG遊戲的模式一樣，而事實上，這隻《DRAGON BUSTER》真的有點兒像RPG遊戲的。

《DRAGON BUSTER》的玩法亦是非常簡單的，玩者手持着寶劍，在一路上將所有的敵人消滅，而且，勇者是身懷法術的，在必要時可以使用法術（火球）解圍。玩者要記着一點，要善用勇者的二段跳，這招可以將不少的敵人消滅的。








從畫面上，從聲效上，可能《PANZER GENERAL》會令人十分不滿意，老實説，當中的戰鬥畫面亦兒戲得很，但奇就奇在此GAME卻在歐美大獲好評，當中更於九四年得到「BEST WARGAME 1994,PC GAMER」、「BEST WARGAME 1994,COMPUTER GAMING WORLD」及「GOLDEN TRIAD AWARD,COMPUTER GAME REVIEW」此等獎項，至於在著名雜誌《COMPUTER GAME REVIEW》中的評價更以一句「THEY DON'T COME MUCH BETTER THAN THIS.」來形容。由於彼邦對遊戲的畫面要求不高，但對系統及本質便十分着重，故可想而知此戰棋的內涵遊戲系統可不是省油燈。

# 遊戲的三種模式

## SCENARIO

遊戲的正式攻略模式，模式中玩者必須每一劇本攻略下去，在開始時玩者會身處於1939年，而遊戲便是根據歷史的流程完成這段戰事，而最後玩者將會於1940年的英國甚至1945年的美國完成遊戲。




## 史實片段

在進入遊戲時，不論是甚麼時代也會有有關的真實歷史片段播出，可説是在遊戲以外的小小歷史課。





# PANZER GENERAL

## 一隻唔起眼但得獎無數嘅WARGAME




## 三種遊戲模式

## 有關於模式

在正式進入遊戲前，玩者可先調教遊戲的設定才正式進入，基本上在難易度方面便有EAST、MEDIUM、HARD及CUSTOM四級供玩者選擇，而當中敵人的經驗值等環境條件。之後，玩者更可選擇於甚麼地點開始遊戲，至於在選擇上便有POLAND、FRANCE、EL ALAMEIN及MIDDLE EAST等共42個地點選擇，而且於一地點均有不同的背境及解説。

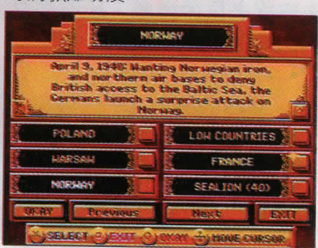



先調教不同的設定

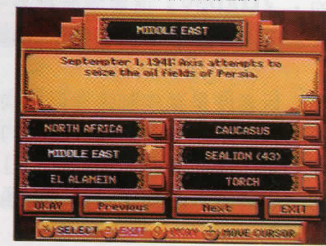



可調教難易度

可選擇不同的地點開始遊戲

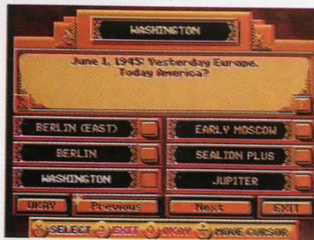



NORWAY的解説




MIDDLE EAST的背境

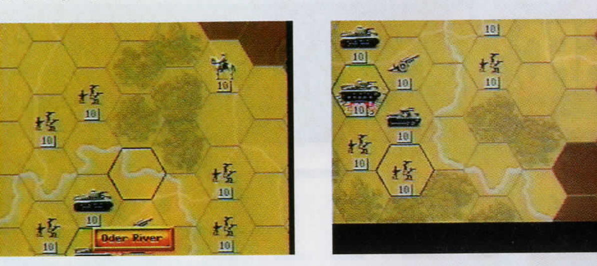
ARDENNES的背境




當然有WASHINGTON選擇吧

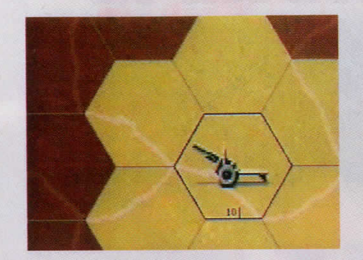
## 簡潔的版圖

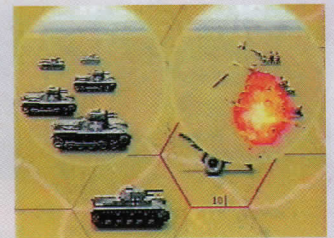
在遊戲中，玩者可發覺版面十分簡潔，可說有別於一般戰略遊戲，原因大概是為配合歐美玩家的口味吧。故此在遊戲中玩者能輕易地觀察版圖中各部隊的情況，不會像其他戰略遊戲般因為眼花燎亂而出玩調配失誤的情況。




## 簡單的戰鬥畫面

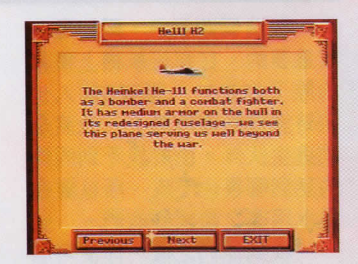
可能是着重本質及令想遊戲進展較爽的關係，故遊戲的作戰鬥畫面亦較簡單，在程序上先是放大了雙方的部隊，之後便是戰鬥畫面。雖然看得多的確有些悶，但看見步兵中彈時，人仔成件飛起又幾鬼過癮。


先放大雙方部隊


簡單的戰鬥畫面

## 複雜的MENU調教

不要以為遊戲畫面簡單便代表遊戲系統亦簡單，在遊戲中，玩者在按○鈕後便會進入MENU畫面，在此畫面中，玩者在按○鈕後便會進入MENU畫面，在此畫面中，玩者可以「STRATEGIC MAP」看到大地圖，而在大地圖中只要對着該部隊便可看到部隊的資料，此外亦可在MENU中調教是否顯示所有部隊、方格的表示、天氣報告、購買武器、是否顯示隱藏的部隊、可否看戰鬥動畫、有否天氣影響、是否有補給、音樂的調教、將遊戲SAVE及LOAD等，可說與遊戲畫面成反比。





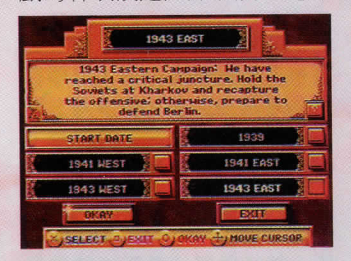

MENU畫面



在大地圖中可看到部隊資料

## GAMPAIGN GAME

遊戲的另一模式，基本上可說是FREE PLAY MODE，玩者可獨立地進行各場戰事，而在開GAME前亦可先調教遊戲的各項設定如難易度。此外在版面選擇上亦有多個不同時期的版面供玩者選擇，而且在開始前更有解說及同樣有真實片段作開場，可說是臨場感十足。



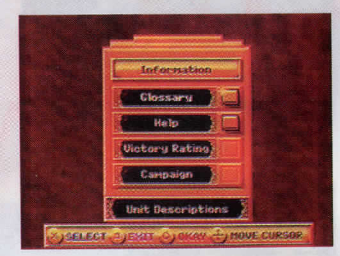
有多個版面供選擇


同樣有史實片段開場

# INFORMATION

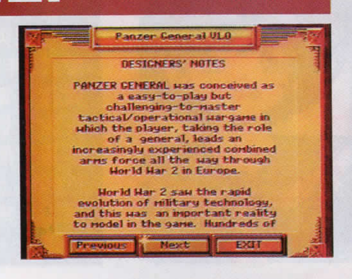
## GLOSSARY

可看到遊戲中所有軍備的資料及其用處，玩者可以此更明白軍備的功能來改善在遊戲中的調配。

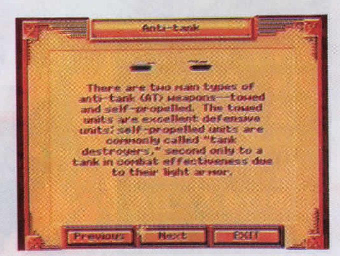


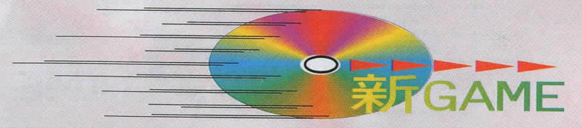

## HELP

可說是遊戲設計員給玩家的指南，玩者可從中理解遊戲的運作及各設定對遊戲的影響，初次接觸此類遊戲的玩家可以此部份先行理解遊戲的運作才正式進行攻略。










# 救生的模擬遊戲
# 無人島物語




## 荒島上，你怎樣掙扎救生？

假如你在一次意外中流落荒島的話，你會怎樣？《無人島物語》正是以這樣的設定來發展的一個求生模擬遊戲，你扮演一個新聞從業員，因工作而要出席一次國際環保組織的論壇，可是，你的飛機機卻在途中發生意外，飛機不知受甚麼外力的影響而失去動力。機長只有緊急把飛機降落在海上。

當你轉醒過來的時候，你發現自己竟僥倖生還，流落在一個無荒島之上。你沙灘上發現了飛機的緊急救生橡皮艇，從那裏你得到一些應急物資。為了求生你首先以沉木和蕉葉建起了一間房子作為棲息之所，然後便開始着手逃離這個島。

## 你的同伴

在這個遊戲中，同伴是非常重要的。在那班航機上獲救的除了你之外，還有5個人也用時漂流到這個島上。他將是的逃生伙伴。由於找不到同伴的話到哪裏也不成，所以要在糧水用盡之前找到他們。

找到他們之後，你便可以到較遠的地方去查探。他們的加入除了可增你的搜索能力外，他們也各有專長，集合六人的智慧和力量，要逃出無人島絕不是難事。

不過，他們分散在島的各個角落，要找到他們可不是一件易事。
























### 綾瀨鈴音

年齡：10歲
私立海甲小學5年級學生
興趣：彈鋼琴和園藝
長處：注意力強
她是個好奇心旺盛的女孩，容易便能跟動物渠通，且而適應能力強。



### 倉島沙織

年齡：17歲
私立真綾高校2年級生
興趣：緩步跑
長處：體力、精神力高
開朗活潑的女孩子，跟隨田徑部到海外合宿而遭上空難，是個典型的女子高校生。



### 中島理香

年齡：21歲
國立城東大學理工學部3年級生
興趣：電腦通信
長處：智慧高
趁暑假而到海外旅行卻遇上空難。是個不太肯跟人協的女孩子。



# 你的行動

留落在無人島上的人會以兩人一組的分成三組，各自進行查探和生產等工入作。

## 基本選項

**行動**

決定你那天的行動，甚麼也不選而選「GO!」的話即代表休息回復HP。

**確認**

觀看隊中各人和隊伍的參數和狀態。




**道具（アイテム）**

觀看、使用和裝備道具。不過，在遊戲初期未有任何生產力時便沒有用處。

**工廠（プラント）**

當你找齊所有同伴之後，就可以建立生產線，生產一些工具甚至助你逃離荒島的道具。

**編成**

編排各隊成員的地方，但不許移動主角

**GO!**

執行你決定

## 木屋圖

**筆記簿**

用來儲存、載入遊戲資料，及作一些遊戲設定

**整備台**

放置各種在島上拾到的物件的地方，可以查看到現時全隊人各方面能力的級數。

**水桶、食物筒、燃料堆**

讓你補充各種生存必須品的地方

**出口**

讓你到外面去看看探查成績

**地圖**

假如你找到軍人的屍體的話，就會得到這個無人島的地圖，以後出外查的話就會方便得多。

# 三種行動

**探檢**

對指定地方區進行搜索，搜索範圍以那隊人的行動力而定，而搜索的成功率就以該隊人的注意力而定。

**調查**

深入調查在「探撿」時找到的東西，有時可以得到食物和水，有時候就會找到一些迷宮。對故事響非重要。

**作成**

以在調查中拾到的東西來製製道具裝備，能夠製造的多複雜的東西要看那隊人的智慧，生產效率就以那隊人的行動力而定。愈製造得多，文明程度便愈高。

## 小柳繪里奈

年齡：24歲
空中小姐
興趣：水上運動
長處：好運
主角所乘坐的那班飛機的空中服務員，她的好運氣常常在意想不到情況下發揮作用，不過性格卻有點兒高傲。



## 高持慎一郎

年齡：49齡
國立湘北大學考古學教授
興趣：打獵
長處：高注意力和智慧
以自己的一套理論來解釋古代文明的異端學者。



# 影響你能否逃離無人島的參數

**注意力**

這會影響探檢的成功率

**體力**

這個數值愈，HP的消耗便愈慢

**運**

影響發現物件的機會率和物件的回收率

**魅力**

影響跟人的交涉能力，也影響同伴對你的信賴程度

**器用**

這是技能的參數，會影響你製造工具的能力

**精神力**

也就是　心，影響有行動的成功率

跟其他育成遊戲一樣，這遊戲中每人都由一些參數來代表他的能力，那角色的不同行動都會對所有參數帶來不同的影響，例如探查可以大量提高那人的體力，但也同時減低那人的智慧。




**智慧**

這個數值愈，便可造出愈複雜的工具

# 求生最緊要是食物和水！

在小屋畫面的上方有三個參數，分別代表你現時的水分、食物和燃料，要記住，這個數值跟你的食物和水存量無關，即使你找到很多食物，假如你沒有有去食物筒處補充的話，一旦這個數值降到0，那遊戲便會當你因沒有食物而餓死。

# 文明級數的提升

| 項目 | 所需配備 |
|---|---|
| 提高木材加工級數 | 鋸子 |
| 提高金屬加工級數 | 以紅色黏土5份來製造1份磨刀石 |
| 提高電器加工級數 | 鉗子 |
| 提高布匹加工級數 | 以1支尖針來製造縫衣針 |
| 提高加熱加工級數 | 以白黏土8份低溫鍋 |

# 探險中隨時有事發生




遊戲中除了一般的探查行動外，你還會在調查行動中遇上一些特別事件，例如找到一梔特殊物。有時，事件是會根據你玩的時間和參數而發生。就連結局也是MULTI-ENDING的哩！






## 有美相伴的FISHING GAME

# 松方弘樹世界釣魚樂




製造商：BULLET-PRROF SOFTWARE
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

## 足不出戶又可以釣大魚的遊戲

試想下本來相約了三五知己出海釣大魚的釣魚發燒友，剛巧遇到打大風、下大雨，全個計劃都被迫泡湯了，但釣魚的意慾卻仍然非常強，那可以怎麼辦呢？如果他家中有PLAY STATION的話，就可以購買這一隻釣魚遊戲，在房中可以釣過痛快。而且，除了有美女相伴，又可以跟世界其他釣魚高手一較高下，說起來比起釣真正的魚更有趣，更方便哩。那這隻GAME就是《松方弘樹之WORLD FISHING》。

## 動感十足的OPENING

PLAY STATION非常強的功能之一就是播片功能，而於這隻GAME的OPENING中已完全表現到出來。它不但能表達到那釣魚中刺激的臨場感，而且畫面的解像度亦非常高，真人發音的水準也很不錯，可以說是這GAME成功的地方之一。







## 齊齊出發釣大魚啦！！

**其實於這隻GAME是有兩個地方可給玩者大展釣魚本領的，一個是釣BILLFISH的大海；另一個是釣BLACKBASS的湖內。兩者於真正下鈎時其實是有頗明顯的分別的，當然，筆者會為大家作一個介紹。**

### 在大海之巨浪中作戰！！

首先玩者會開遊船到海中心，跟着會放下大約四至五枝魚桿，而每枝魚桿上的魚絲的磅數是可以跟據玩者的需要而於開船時更換的，即使玩者不更換魚絲電腦也已為你裝上了4種不同磅數的魚絲於魚桿上。而於本GAME中，在大海上釣魚的特色是那些魚比較容易上釣，放鈎後大約三、五分鐘就一定會有魚上釣，不過海中心的那些大魚們又怎會是善男信女？要拉牠們上來可要一番努力及技巧。





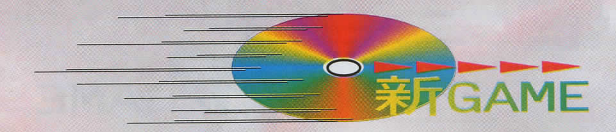


### 平靜到令人發悶的湖面

到了於湖面上垂釣時，那氣氛會有一百八十度的轉變，再沒有巨浪要返你的船、也沒有魚會大力到可以拉你下水。相反，除非你的魚餌是極合牠們的口胃，否則那些魚是不會對那魚鈎有任何反應的。所以在此GAME中的湖面垂釣是需要對釣魚有一定認識的玩家才可以應付得來。可憐筆者不是，所以那些魚都只會於魚餌旁游來游去，不屑望多一眼。





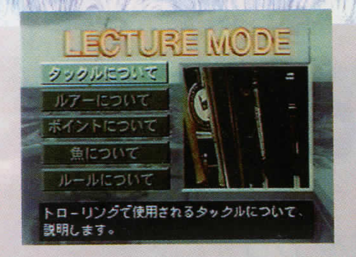



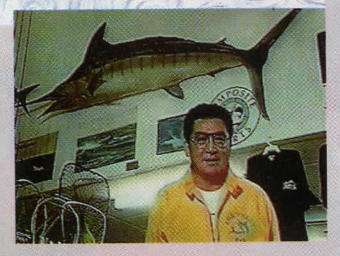

# BILLFISH 的 MODE SELET

當玩者選擇完於哪裏垂釣後，便會來到一個MODE SELECT畫面，這裏共有五個清單給玩者去選擇，然而每個清單都以日文片假名去寫，待筆者於這裏為大家講解一下這個BILLFISH 的 MODE SELECT。

## レクチャー（LECTURE MODE）

於這個模式中松方弘樹先生會為大家介紹一些關於專業釣魚的基本知識。例如各魚桿的特性及介紹、魚餌的分類及其作用、各種魚類的外型、種類及介紹、水域對釣魚得分的影響，還有會為玩家說明此GAME中的比賽條例等等，內容全以真人演出播片顯示，對於一個釣魚發燒友來說，可能是一些非常有用的資料哩。不過對於日語不大靈光的玩者來說可能會於理解上有一定的困難，因為是內裏全是以日語來交代的。

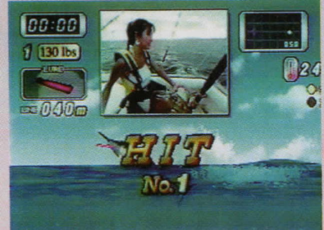


## ビギナー（BEGINNER）

一個專為初學者而設的遊戲模式。這時玩者會搖身一變，變為一位很可愛但又不大懂釣魚的小姐。而那位松方弘樹先生就會在旁擔任導師一職，於你釣魚時會從旁指導。由於這只是給初學者試一試釣大魚的遊戲模式，所以遊戲難度亦是頗低，如不只是老是用力拉，把魚絲也拉斷的話是可以順利把魚釣起的。而筆者在這裏介紹一下那控制器的操控方法吧：當還未有魚上釣時，左右鍵是選擇觀看不同魚桿的情況；但當有魚上釣後，十字鍵是拉動魚桿；○及□是拉緊魚絲；至於L1及R2是控制拉魚絲的力度。






## フリーフィッシング（FREE FISHING）

當BEGINNER模式已令你感到毫無挑戰性時，那麼就可以進入另一個遊戲模式——FREE FISHING。這其實是一個跟比賽差不多的遊戲模式，唯一不同的是沒有人跟你比較，所以其實這遊戲模式的最主要作用是練習。可能這隻GAME的製作人是一班對釣魚有非常大興趣的人，所以其遊戲的設定跟真實釣魚非常相似。如果玩者想要在比賽中有理想的表現，就一定要在FREE FISHING模式中下一番苦功啦。







## トーナメント（TOURNAMENT）

這模式就是本遊戲的最大目的，亦即是和世界各地的釣魚高手比賽，並要取得冠軍。而這個遊戲模式的難度是非常高的，因為那些規則真是非常嚴格，時常會因釣到的魚之大細、重量、種類等等不合大會之規格而把牠們放生。而最大問題可算是時間之控制，因為就算釣到一些明知不合規格的魚也好，也要把牠們釣上來，如果不是的話牠是會咬著魚餌不放，這是會妨礙玩者去釣第二條魚的。每天的釣魚時間是有限制的，是由上午八時至下午四時，過了釣魚時間就算是剛剛釣到條大魚也要被迫放棄，的確跟真正釣魚比賽十分相似。

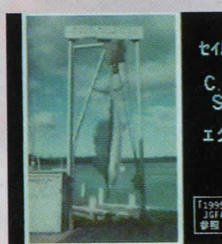






## 記錄を見る（DATA）

為了令這隻遊戲增加其可觀性及參考性，所以就加入了這個DATA FILE，那究竟內裏是儲存了甚麼資料呢？其實是儲了一些關於世界各地數種魚類被釣到而又最重的世界紀錄，有點像健力士世界紀錄大全哩。也許能釣到這些超巨型魚是每位參加者的宿願，所以加了這些資料是絕對會有鼓勵作用的。而就算不是釣魚發燒友，作為一個普通人去增進關於魚類知識亦未常不可呀。





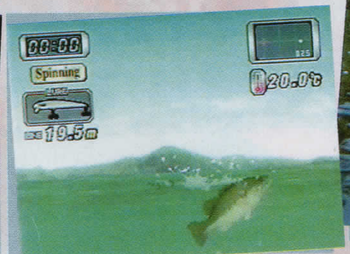


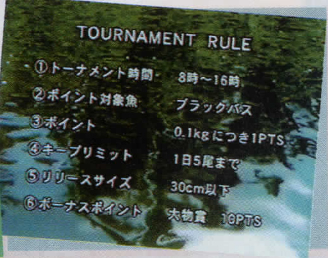










Virtua Fighter

CG Portrait series

SHUN DI

© SEGA ENTERPRISES

這次推出的兩隻 CG 集是以兩位新人物 LION 及舜帝作為主角。然而下次再推出最後兩位人物影丸及JEFFRY已是三月上旬的事，跟以往每一個月推出兩個人物時間上差了一大截，是否意味著 SEGA 想於三月後再於《VIRTUA FIGHTER》上製造另一個宣傳攻勢？又會否跟《VIRTUA FIGHTER 3》有關係呢？那就要拭目以待了。筆者回想起那隻叫《CLOCKWORK KINGHT 福袋》的東西，不知這個處理方法會否再次用於《VURTUA FIGHTER CG 集》裡。

## 醉翁之意只在酒的舜帝

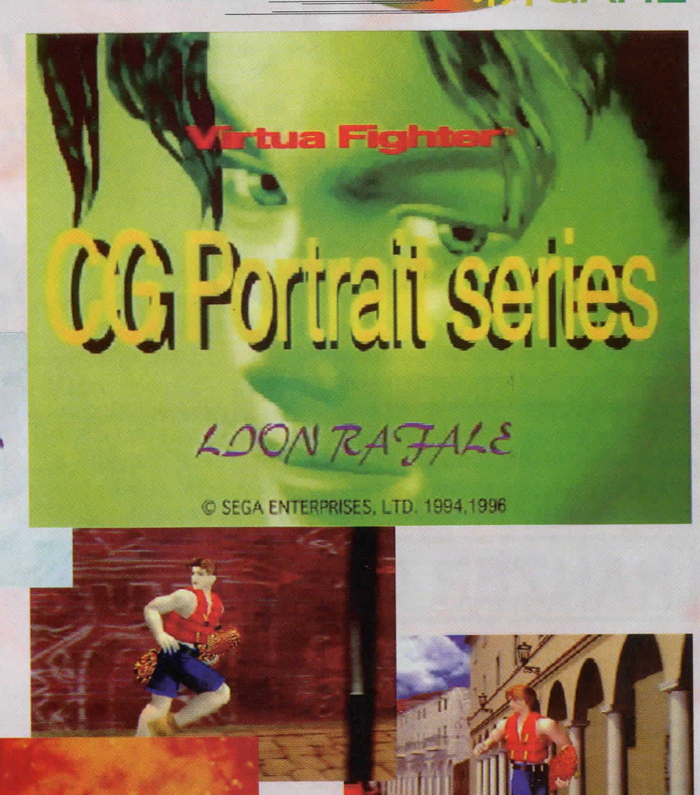
舜帝的這首曲叫「崑崙之夢」，由此可見，這會是一首賴洋洋的慢版曲。但如果不是的話那又怎可以跟舜帝的醉拳拳法合得來呢？至於歌詞方面，總給人一種與世無爭、不吃人間煙火的感覺，而且詩意非常重，不難使人幻想起一幅幅美麗的山水畫。至於歌者方面，令人非常吃驚的，是唱開「超激」歌的吉光猛修先生，想不到他除了唱激歌外，這種甚富詩情畫意的慢版歌曲也可以表現得這樣好。



# VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT SERIES

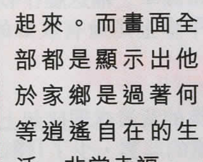
## LION RAFALE & SHUN DI

製造商：SEGA
售價：@1280 日圓
容量：CD-ROM




### 法國之貴公子 LION

跟 WOLF 一樣 LION 這首 WINNER OR LOSER 都不是由光吉猛修所主唱的，也許光吉先生的聲音跟LION的貴族風格完全格格不入，那又怎可以表達到 LION 那種既高檄又自滿的性格呢？也許大家已知道LION其實是法國上流社會的小孩子，礙因為不滿父親的管治所以一怒之下離家出走，還參加這次格鬥大賽。歌曲旋律方面是屬於快板的，故絕對可以跟LION的跳跳紮性格聯想起來。而畫面全部都是顯示出他於家鄉是過著何等逍遙自在的生活，非常幸福。







# 春季 SEGA SATURN 新GAME速報

## PANZER DRAGOON 2




製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：3月



## 比起上集更富臨場感的新作品！

於去年大受好評的3D射擊遊戲——PANZER DRAGOON，廠商已公布了會於三月推出其續集。而今集不論多邊形的表現或整體的流暢度也比上集好，尤是主角坐的那條龍，栩栩如生令人讚嘆不已！

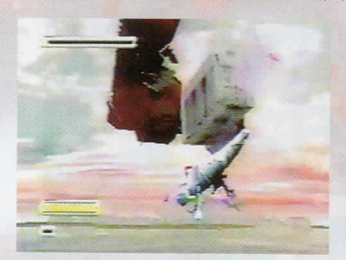
## 今集與前作不同的地方

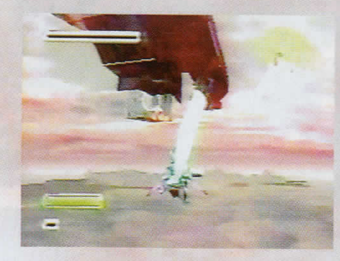
### 龍之變化

新作中主角所騎的龍與舊作的分別是顏色不同了，本來是黑色的部分現在變了藍色，而白色的部分明顯的清楚了。頭部的形狀亦有明顯的變化，還加了上集沒有的韁繩，增加其真實感。

### 龍之成長

這可說是本遊戲一個非常重要的新增原素。例如於遊戲初，由於年紀還少，羽翼未成，只可在地上跑。但經過了跟主角出生入死的戰鬥，牠就會慢慢成長，繼而增加主角的攻擊力及靈活程度。









### 明顯了的敵人攻擊

於今集中敵人會時常使用一些體積比較大的武器，例如大鐵球、巨型導彈及LASER，雖然容易被玩者發覺，但也更容易被它們擊中，也許今集需要玩者的更高超御龍技巧。

### 會脫落的甲板

當玩者與帝國軍之輸送艇作戰時，是可以把輸送艇上的甲板打落的，而且甲板上是繪有紋章的圖案，非常精美。

### 背景質素的提高

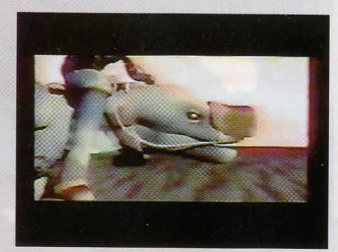
明顯地今集的背景處理比起上集進步，例如於一大片平地上是可以望到遠處的浮雲，少了「爆山」的情況，而於雲海上飛行時那種廣闊無邊的感覺亦能表現出來。

### 多角度視點轉換

也許各玩者玩次世代之賽車GAME時會因有視點轉換這功能而增加了不少樂趣，今集《PANZER DRAGOON》不只提供上集已有的視點，還追加了斜上及下面這兩個新視點，令其遊戲性豐富了不少。

### 分支路的增加

於前作所有STAGE也只得一條路線，也許玩者會比較容易玩厭，然而於今集中某些板圖（例如帝國與他之戰場）是有分支路的設定，故可以讓玩者自行決定行走路線的，這樣無疑是增加了遊戲本身的壽命及可玩性。

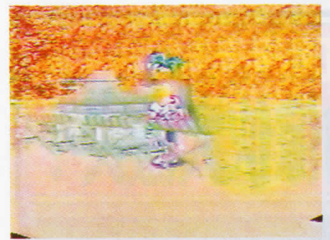








## DARK SAVIOR



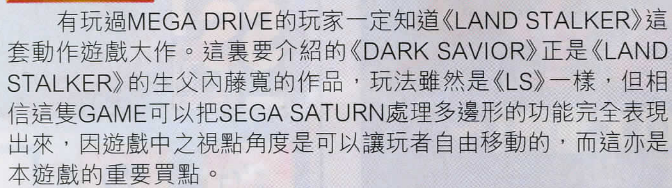


ARPG

製造商：CLIMAX
價格：未定
容量：CD-ROM
預定發售日：96年春

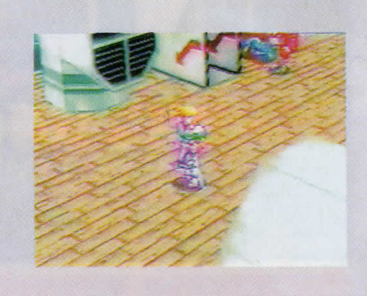


有玩過MEGA DRIVE的玩家一定知道《LAND STALKER》這套動作遊戲大作。這裏要介紹的《DARK SAVIOR》正是《LAND STALKER》的生父內藤寬的作品，玩法雖然是《LS》一樣，但相信這隻GAME可以把SEGA SATURN處理多邊形的功能完全表現出來，因遊戲中之視點角度是可以讓玩者自由移動的，而這亦是本遊戲的重要買點。



當玩者進入遊戲中的3D場景後，就像自己也進入迷宮中，需要在這立體場景中作調查，繼而發現可以過版的要點。而遊戲有趣的地方，就是有些過版的要點是需要於某個視點才會被玩者發現的，這是極考玩者的方向感及耐力，故是一隻難度頗高的遊戲。





## 空想科學世界




製造商：HUDSON
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：3月8日



這亦是移植自TV動畫的遊戲，其動畫的幕後製作班低更是《天外魔境》之靈魂人物廣井王子及非常有名氣的動畫家蘆田豐雄，所以最近亦成為日本非常人氣的話題作。

其實本GAME已於PC-ENGINE中推出過，今次之SATURN版可算是其UP-GRADE化的產物。其改進的地方當然是有更出色的配音及有美麗的動畫，而故事方面亦和前作有些分別，故也有其一定的可玩性。





## 日本足球聯賽•創造職業球會




製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：96年2月



於日本大受歡迎的J LEAGUE足球聯賽已不是第一次被遊戲化，大家亦可能已於超任中踢個你死我活。不過今次SEGA所推出的卻不是一般的足球遊戲，而是要玩者用有限的資金去經營一間職業足球會！！雖然只是一隻SLG遊戲，但GAME內之人物全是以多邊形所製成，也頗有趣。

於遊戲內，玩者除了要讓自隊全國制霸外，還要顧及球隊的各類收支平衡、球員之契約問題等等，這些也令人很傷腦根啊。






## 新世紀 EVANGELION




製造商：SEGA ENTERPRISES
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
預定發售日：3月1日

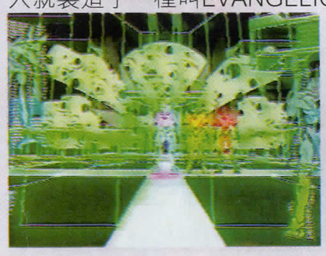







這遊戲的原作漫畫現在還於《月刊少年 ACE》中連載，相信將繼「娜汀亞」後掀起另一貞本義行熱。值得注意的是，本GAME收錄了大量動畫畫面，當然不會少得TV版各有名的聲優，例如有林原惠美、三石琴乃及緒方惠美等人的演出。

故事的內容大致是說於西曆2000年，有一大質量隕石於南極落下，引至世界大亂，世界人口減少了一半。15年後，世界開始復興，但卻有班被稱為「使徒」的敵人來攻擊地球，於是，地球人就製造了一種叫EVANGELION的人形生體機械人作反擊。











## 風助對大法師之戰，即將開始！

通常一套受歡迎的漫畫除了會被TV化外，會成為遊戲軟件的題材亦是一件必然的事，而今次這套《忍空》亦不例外，這漫畫已經在GAME GEAR、PLAY STATION、GAME BOY等主機出過GAME，那麼這次於SATURN所推出的會是怎麼樣的一隻遊戲呢？

## 究竟這隻 GAME 是 2D 還是 3D？

其實這隻格鬥GAME是包括了2D及3D的原素。在背景上全是由3D多邊形所組成，所以立體感豐富，並且可以作360度旋轉。但人物的動作畫面皆全以2D畫來造成，即是2D人物於3D場景內戰鬥，情形就像PLAY STATION的《DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22》差不多。

## 非常攪笑的GAG技!!

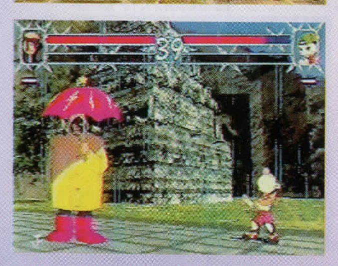
當玩者玩這隻GAME到一段時間後，就會發現那些角色是會出現一些比較搞笑的動作，而且被這些動作擊中時，自己的SPECIAL BAR就會被扣，有時甚至被完全扣光，這究竟是甚麼一回事呢？其實那些搞笑的動作全是屬於GAG技（GAG即係搞笑），其目的除了可扣除敵人之體力外，最主要是可以扣除敵人的SPECIAL BAR，就像《龍虎之拳》中的「挑發」。如果自己的SPECIAL BAR滿了的話，除了可使出超必殺技之外，還可以使出超GAG技，對方中了此招的話那條SPECIAL BAR必定會被扣去九成有多。既然是這麼有趣的東西，當然要刊登給各讀者觀賞，以下就是遊戲裏的8個人物之超GAG技。



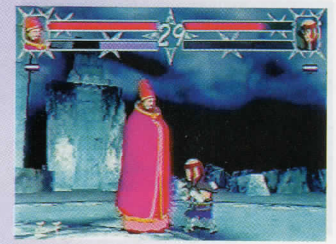


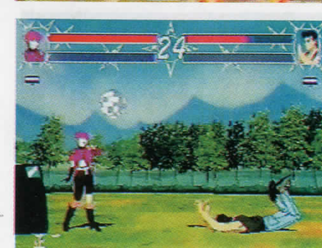












## 好像濕水欖核四圍唧的風助

可能他是漫畫中的主角之關係，設計人員為了使他更強更快，所以在指令的輸入是比較容易的。而且他的個子比較細粒，在敵人四周跳來跳去是很容易令對方產生混亂，故基本上他是一位比較強的人物。如果玩者使用BEGINNER控制法的話，那他三大必殺技——空壓拳、空手裏拳及空八命彈都是只要一按掣就可使出，非常方便，更可以容易地使出連招。

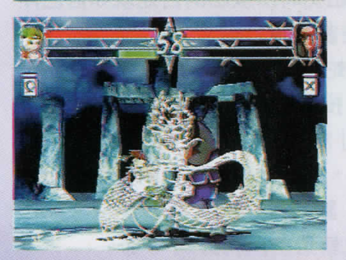
哪怎可以活用這些必殺技呢？其實他的「空手裏拳」是自身的衝前攻擊，而且飛行距離也不短，大可以在敵人不為意時突襲對手。但要小心因為這是飛行攻擊，所以如果敵人已瞭解到玩者會使用此招而再預先作出反擊是會有頗大的傷害的。

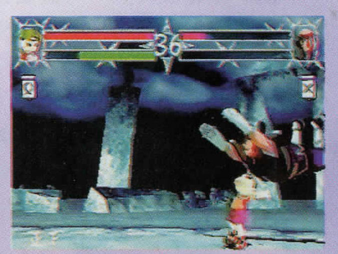
筆者喜歡HITS數較多的必殺技，所以他的「空壓拳」是令筆者非常喜歡。因為這是類似《STREET FIGHTER》的昇龍系攻擊，所以對空是極有利。又可能受到KEN的「神龍拳」所影響，所以能使出2至3 HITS絕不是問題，尤是對藍朓的對地「空飛拳」有極大的牽制性。如果接上了其他的連續技的話，例如兩下輕拳再加上「空壓拳」就是一個既簡單、又實用的連續技。

不過，如果要說比較霸道的招式的話，就不可以不提他的超必殺技——「十二神風裂」。這亦是昇龍系的攻擊，但他出招時會帶起一大片風，故攻擊範圍奇廣，而且速度亦非常快，會令敵人防不勝防。就算此招被敵人防禦到，那些拳風也會把對手彈開，所以不必擔心此招的空檔問題。







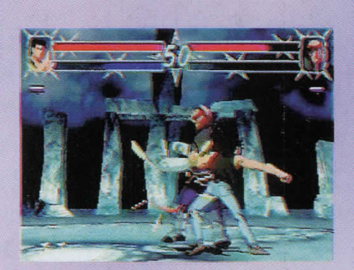



## 空中飛人——藍朓

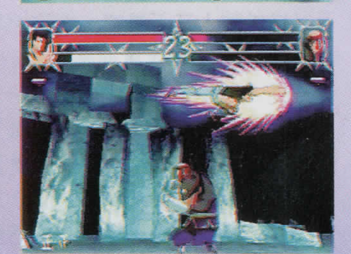
第一次與藍朓對戰時，就只見到他不停在空中使用「空飛拳」，又使用二段跳躍，所以感到他「腳踏實地」的時間實在不會太多。而如果說到速度的話，他就絕對不會比風助差。

基本上他常用的招式大多是大上大落的直線攻擊，例如很像TERRY哥的POWER DUNK之「空飛天翔破」，及上文所說會橫衝直撞左右飛的「空飛拳」，所以對電腦時他會於空中飛來飛去，再於一個不為意衝下來攻擊你。而因他有得天獨厚的「二段跳躍」的關係，所以閃避到敵人的近身攻擊及飛行道具絕不是問題，甚至可以說是跳波高手。由於他的速度亦頗高，敵人是很難捉摸到他的攻擊路線，而玩者於對戰時也可以善用這一點。例如：在敵人使用遠距離攻擊時立即用「二段跳躍」，到藍朓升到最高點時再用其拿手的「空飛拳」衝下來攻擊對方，簡單直接。

除了「空飛拳」外，他還有很多很有用的招式，例如那「三段攻擊」就是於接近戰時發揮很大的作用。雖然說是「三段攻擊」，但如果對方中了第一下攻擊後，是會送多三下的，即總共是四段攻擊呀！而那招名叫「空壓飛拳」的攻擊就比較難使用得好，這其實是一招空中滾身攻擊，可是在空中的空檔時間實在太長，對手會有足夠的時間防禦，甚至作出反擊。故此，此招只可以對於在空中而沒有防禦的對手，因為這樣才可以造成3至4 HITS的攻擊。

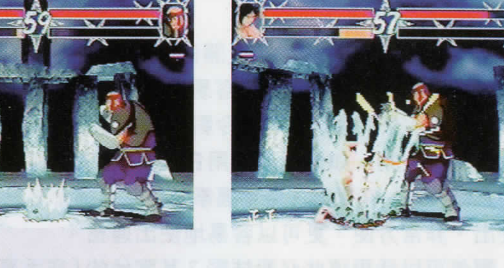
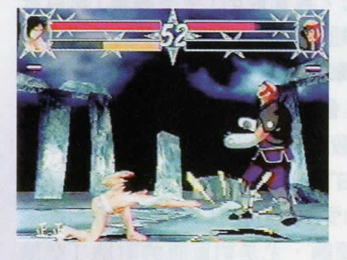



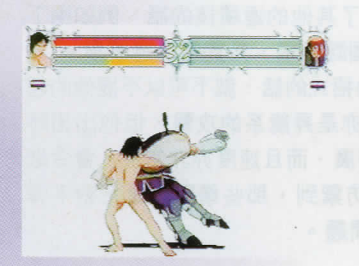







## 非常變態的 橙次兄




好變態呀！！橙次兄的超必殺技「丁字布三連殺」實在太變態啦！！實在不能忍受！！

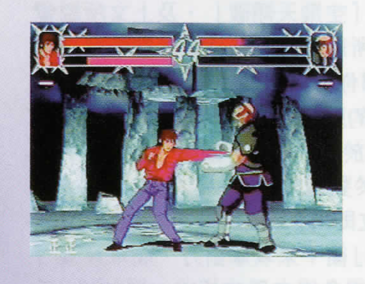
WELL，廢話少說，還是說回他的攻略法吧。基本上他是一位既攻又可守的人物，例如遠距離攻擊的話，他有「強襲蛇打」及「空蛇裂」，這些招式可作牽制敵人之用；而近距離的話，他有「空蛇掌」，這招是一手插入地下，再於地上出現一些白色的蛇去圍住自己，這一招除了可以擋開對方的遠距離攻擊來保護自己外，在跟敵人打近身戰時更可以造成一、兩下的連續攻擊，非常實用。而且他的「強襲蛇打」更如《STREET FIGHTER》的SAGAT般可以有上、下段攻擊，故其靈活性會大大升高。但玩家如要使用此招時要小心一點，出招時所放出的白蛇就如自己伸長了的手腳般，如被對方擊中是會扣體力的。

而於近身戰時除了可用「空蛇掌」外，還可以使用他的超必殺技之一「蛇擊碎」，其實這招是連打技，就如《STREET FIGHTER 2》的春麗之「百裂腳」般，中了第一下便會連消帶打的攻擊下去，而且攻擊力亦頗強，是會給敵人很大的傷害，但其缺點是攻擊範圍實在短得可憐，除非是和敵人身貼身，否則打一、兩下就會被彈開，可說是比較難使用得好的一招。

其實阿橙次兄有一招是十分好用的，這就是GAG技之一：「屁」啦！雖然此招的確比較不文，但卻非常好用。因為他放屁時所產生的「氣流」會在場中停留一段時間，所以玩者就可以用這些「氣流」去牽制對手，再於這段時間發動第二次攻擊。

## 忍空版草薙京？——赤雷








雖然草薙京跟赤雷都是「玩火一族」，但這麼相像卻有點過分，尤是那招「空炎掌」，跟草薙的「百式．焚鬼炎」無論出法、外型也非常相似，莫非他們有甚麼關係？唔……。

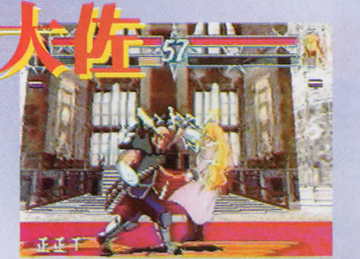
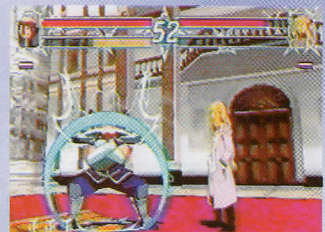
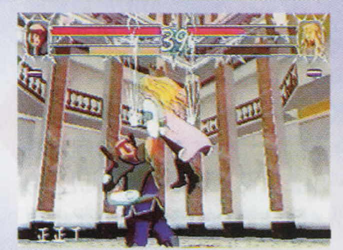
赤雷可說是實力較平均的一位人物，因其速度不及風助和藍眺；而普通招式的攻擊力又不及歌之大法師，雖然是這樣，但也不失其可玩性。由於其招式的攻擊範圍比較短，如那招「炎塵掌」得拳前一個火球，而且只得一下；而上文所提及的「空炎掌」之上升角度亦接近垂直，攻擊範圍自然少得多。故此跟敵人打遠距離攻擊的話是比較吃力的，反而打近身戰時會發揮到他招式的優點，因此應盡量把自己和對手的距離拉近。

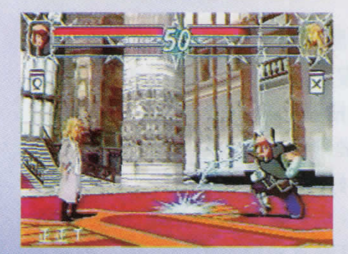
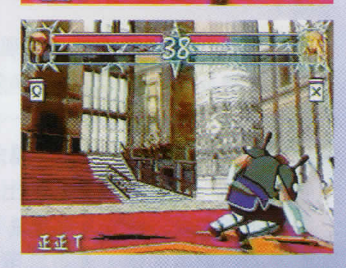
那怎才可以把相方的距離拉近呢？如果主動跳過去的話，給對方反擊的機會會很大。其實玩者應該先把相方的距離拉開，等待對方不耐煩地跳過來時再進行攻擊。如果玩者覺得這樣比較被動的話，大可以活用赤雷兄那招衝前攻擊，他的衝前攻擊最多是可以送給敵人三下傷害，而且速度也不慢，是可作突襲之用的招式。如藍眺般，赤雷亦是有「三段攻擊」的，但出招時的空檔比藍眺多，所以使用率會比較少。

他的超必殺技──「空炎籠」是會把自己轉至半空中，再轉回地面去攻擊敵人。但由於他轉至半空時之動作太多，因而所需時間亦會相對增加，這段時間已足夠給對方變成防禦狀態，那就大大減低其殺傷力。故此，這招最好是與敵人身貼身時才使用。




# 會用「超霸雷延」的亞茲拉大佐

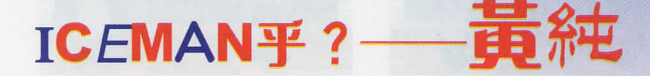




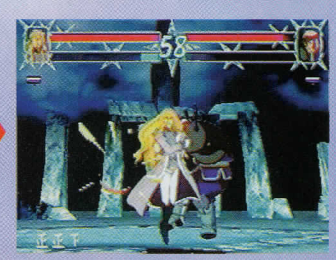
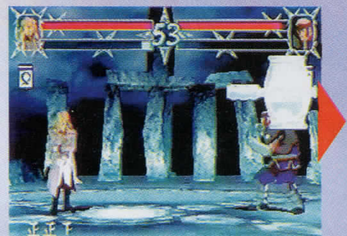
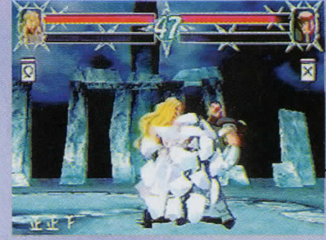
基本上所有格鬥GAME的大舊佬角色都有一個共通點，就是身型龐大、動作較慢但攻擊力卻非常高。可是這位亞茲拉叔叔卻集所有短處於一身，不但身體笨重，移動力低，而且攻擊力亦不見比其他角色高，所以全隻GAME之中筆者覺得這位仁兄是最難用的。而且他的招式實在太不設實際，好像那招叫「雷鳴拳」的東西，攻擊範圍奇短，又不是有很大的攻擊力，不如説是重拳好過啦。還有那招「充電」，筆者玩過這麼多次從未試過能用這招攻擊到敵人，我想此招除了用來儲SPECIAL BAR之外都沒有甚麼大作用。就算是那招超必殺技——「逆鱗雷公」，雖然殺傷力是高些，但卻需很接近的距離，故使用上有一定的困難。

如果真是要説些比較像樣的招式，就有那招GAG技——「避雷頭」，這招是會發出兩度閃電，一度向前發射，一度向上發射，所以攻擊範圍也頗廣，可是殺傷力不高；還有那招超GAG技——「雷雨」，使用時全個場景也會下場大雷雨，而對方一接獨到那些雨水不但不斷扣體力，那SPECIAL BAR也會被扣乾，很霸道哩。然而這招是不是完全無敵呢？這當然不是啦，只要在下大雨時一起躲進他的雨傘下避雨就可以了。但除了這兩招比較有用外，其餘的必殺技筆者只可以説句：中看不中用。

如果硬要説這位大叔的攻略的話，就是盡量把握時間去用「充電」來儲滿那條SPECIAL BAR，儲滿後再使用差不多是防守不能的「雷雨」，但要小心不要被敵人偷襲啊。



# ICEMAN乎？——黃純





哈！好一個不男不女的傢伙，於《JUMP》的漫畫中已有一位叫阿夫羅狄的黃金聖鬥士是類似的東西，也許阿桐山兄是車田迷吧。至於攻略方面，黃純的招式就有點像X-MEN中的ICEMAN，因為大家也是以冰作為武器，而那招「冰牙明滅」更又是一大片冰塊於半空跌落對方頭上造成傷害，而其餘的GAG技亦是以冰作為主要攻擊的。

那麼他的招式有甚麼特點呢？其實他的招式大多以「奇襲」為主，因為他時常會失驚無神於對手頭上製造一塊大冰呀、冰鎚仔呀，甚至是超GAG技的大鋼琴掉到對手的頭上去攻擊對手，所以跟他對戰時要時常留意自己的頭頂。但當玩者使用此等「奇襲」技時要小心，因為如果給對方避開了這些「奇襲」技時，自己是會露出極多空隙的，這是給對方反擊的好機會，故要看清楚時間才可使用。而另外有招叫「空冰骸」的東西，是會於空中吐出一些冰口水，再向地上飛過去作出攻擊，筆者覺得此招式也頗好用，因為可對地上之敵人作出牽制，但發射的角度被鎖定，故此略為減低其靈活性。

他的超必殺技「空冰掌」亦是一招投技，而且入力頗困難，如果要活用此招的話就要多加練習。黃純兄亦有招昇龍系攻擊的必殺技，就是「起流冰」，跟風助的「空壓拳」一樣，是可以造成兩下傷害的，但攻擊範圍就沒有「空壓拳」那麼廣，不過也是很好用的一招。




## 「叫我卡拉OK女王！」——美基拉大佐

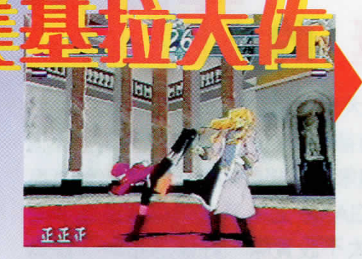
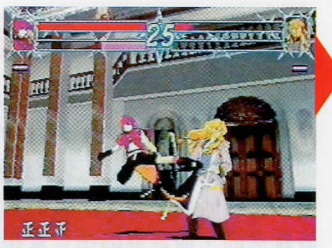
GAG技不愧為GAG技，這大嬸居然以卡拉OK的歌聲去攻擊敵人，而且還可以把對方的SPECIAL BAR扣了九成之多！！真是匪夷所思……

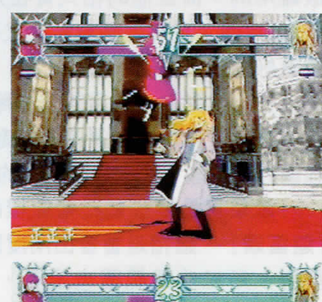
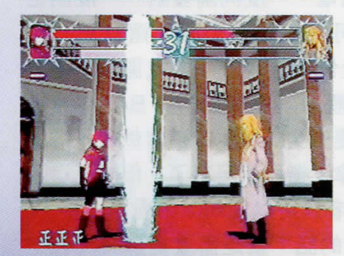
攻略方面，其實筆者也頗喜歡使用這位人物，因為其速度也頗高，而且很多招式已包含了連招，所以只需出一招便可以給對手數下的傷害。而這位角色亦是有「三段攻擊」的，雖然是需要儲氣，但其可用性卻非常高，因為那攻擊範圍亦算廣。

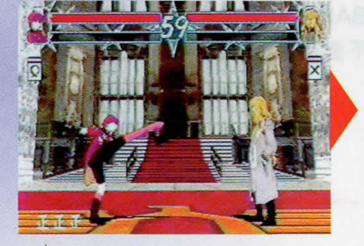
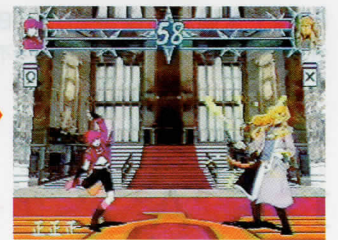
除了這招「三段攻擊」外，還有那招超必殺「旋風絲帶」是筆者非常愛用的，這招是於自己身上拉出一條大水柱，再向對手迫近。如果要增加其殺傷力的話，那麼就要於對手在你頭頂上時使出，那枝水柱便會連續帶給敵人4至5HITS的傷害，不死也重傷呀！

但她的招式當然不是全都那麼好用的，例如那招「妖爪突」是自己旋轉及向上升，但上升角度太接近垂直，故而攻擊到對方的機會會大大減低。還有另外一招超必殺「幻妖裂破」，雖然是會放出數條水柱向敵人攻擊，屬於飛行道具攻擊，但如果要收最大效果的話，還是於近身時使出好。

除了這些外，這位人物是遠、近距離的戰鬥也適合的。如果跟對手的距離遠的話，大可以用「踢高跟鞋」這GAG技，因為這招的攻擊距離是非常遠，打中的機會很大。如果打到埋身戰時，那麼「三段攻擊」、「妖爪突」，甚至是「旋風絲帶」這些招式也儘管使用吧，這些密集攻擊是會令對手少了很多反擊的機會。

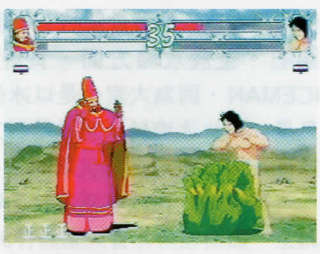
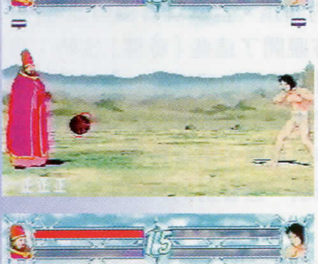
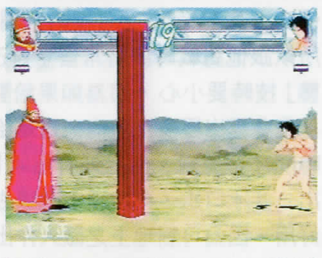



## 令人反老還童的歌之大法師

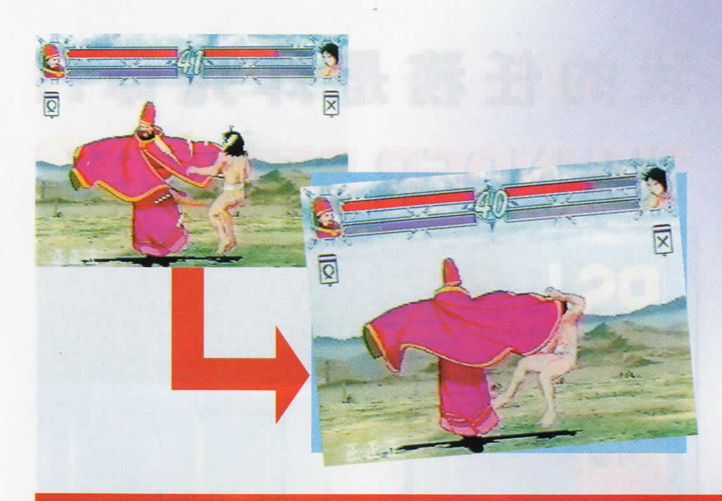
很少格鬥GAME會一開始就可以讓玩者使用最終BOSS，但這隻GAME就例外。既然是最終BOSS，那他的招式比較霸道是當然的。例如那招超GAG技「歌之大魔術」是會把對手變為小童，減低其攻擊力及防禦力。他的必殺技也頗好用，如那「暗黑魔破」是可以於空中使出的，故連於空中的敵人也可被牽制。還有那昇龍系攻擊「滅光昇殺拳」的攻擊範圍也頗廣，當然亦是會送給敵人2 HITS的傷害。

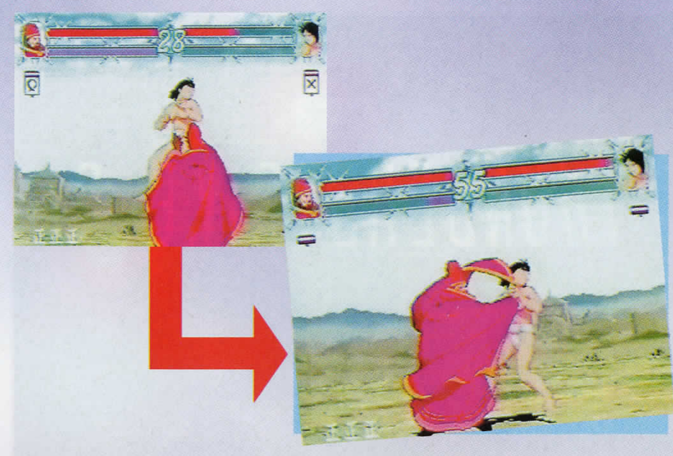
當與敵人打近身戰時除了可使用「滅光昇殺拳」外，另一招GAG技——「大轉身」是很好用的，因被他卷着的話被扣2、3HITS是在所難免的。還有一招很像美基拉大佐之超必「幻妖裂破」的「冥府誘引彈」，如果使用得好的話其攻擊力是會比「幻妖裂破」高。那應怎樣才會使用得好呢？其實使用此招時大法師會投出一個黑色魔球撞落地下，方法就是令到這個魔球的落點落在對手的身上，這樣便會增加此招的HITS數，但他出招時的投球距離就要玩者慢慢掌握了。

至於他的超必殺技——「靈縛」，使用時就要講一講技巧，因為這招是於地上伸出兩隻大手掌去攻擊敵人，所以對於在空中的對手是完全沒有作用的，就算是地上的敵人，如果他有較高的移動性的話被擊中的機會亦會變低。而且入力也頗困難，MISS又會露出頗大的空檔，故要看準機會才可使用。



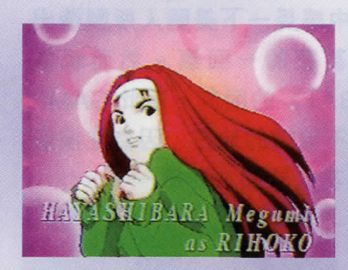


## 打敗了大法師後……

當大家打敗了大法師後，自然是期待着進入美麗的爆機畫面。可是，無論玩者用甚麼難易度、有沒有CONTINUE、甚至使用甚麼人物都好，那個爆機畫面都是一樣的。而且那爆機畫面的內容，只是一些硬照上加上一些製作人員的名單而已。











































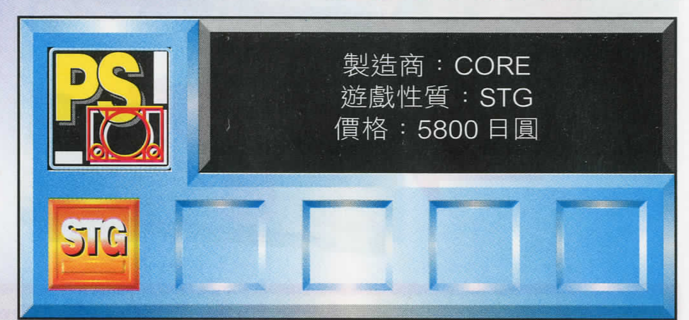






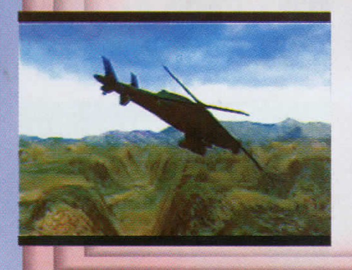

# 我的任務是炸死你!!

# THUNDER STRIKE 2



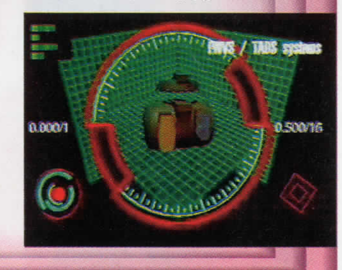

跟上期「攻略一族」中所介紹之SEGA遊戲《BLACK FIRE》差不多，《THUNDER STRIKE 2》也是一隻以直升機作主角的3D主觀射擊遊戲，而這隻《THUNDER STRIKE 2》更是百份百的MADE IN U.S.A，所以大家亦可從中感受一下美國人所製造出來的3D射擊GAME是甚麼的一回事。然而玩慣NAMCO之《ACE COMBAT》的朋友，玩此GAME時可能會於控制上有一點不習慣的地方，因為在按鈕分配上有頗大的分別，要花些時間去適應一下。

這隻GAME的難度也頗高，不論是任務之完成，或是機體的控制，都會給玩者無限的挑戰，尤是有很多版圖也是需要消滅大量的目標，但攜彈量卻非常有限，故導彈的使用亦是本GAME困難之處。還有迷惑了筆者很久的過STAGE程序，由於這隻GAME的流程及MISSION之選擇皆是由玩者自己控制，沒有MISSION 1、MISSION 2之分，但對遊戲的進程有極大的影響，所以筆者會在這裏介紹其中6個MISSION的攻略，給各玩家一個參考。









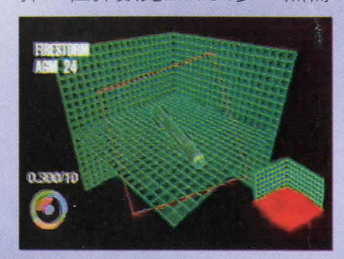

## 作戰前的小小知識

正如前文所說，此GAME的重要課題是控制導彈的使用量，故了解機體可以攜帶的武器種類及數量亦是非常重要的事。

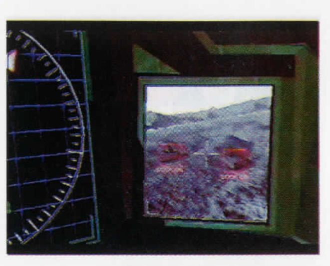
基本上自機是可以攜帶三對武器，而機槍乃必定的裝備，而且有無限彈藥，大家可放心使用。其餘可被選擇的有24 ROCKET POD，這是共有24發的飛彈，雖然彈量多但沒有導航能力，只可作直線飛行；MK 54是炸彈，可以垂直投下去攻擊敵人，破壞力強，但只得4發；MK-88亦是炸彈，但彈數比MK 54多，然而破壞力卻比它弱；而MK-3是殺傷力強的飛彈，亦是得4發，又是沒有導航系統；還有筆者覺得最好用的AGM-214導彈，最高攜帶量是28發，而且是有導航系統的。

此外，完成任務後怎樣過版亦是非常考人。其實方法很簡單，只要於完成任務後飛出地圖範圍便可，然而就算玩者未完成任務或所須保護的物體被消滅而飛出地圖範圍亦會過版，但此等敗北行為只容許玩者做三次，三次過後亦難逃GAME OVER的命運。





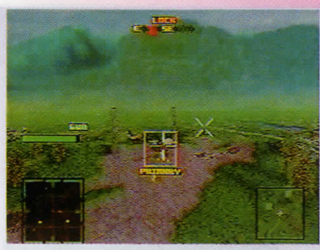




## C.AMERICA —— RECAPTURE TOWN

### STAGE 1









**《地形分析》**



這版一開始，自機是處於地圖的南方，而目標則位於東面、北面及西北面。由於這版基本上是於一塊平地上作戰，故比較容易找到敵軍之目標，可是少了小丘樹林這些天然掩護物的保護，被擊中的機會相對地亦會增大。而且那些目標往往被一些大炮所圍住，故玩者很容易因太專心攻擊目標而被擊中。



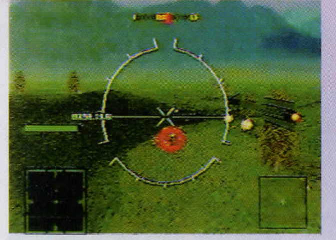


這版的作戰目的，是要破壞敵軍的所有通訊設備，其位置主要集中於地圖上的三個地方。玩者可以於遊戲一開始時向東北方飛去，找尋敵軍第一個通訊站。到達後不要太心急攻擊目標，否則那發射台未破壞閣下已被擊落。故於攻擊目標前應消滅所有炮台及那非常乞人憎的直升機，如果玩者不及早消滅那些直升機的話對攻擊目標是有很大的妨礙的。之不過這版的目標不多，故用導彈把炮台消滅亦未常不可。當把這個通訊發射台消滅後便可往西面飛去。（順帶一提，玩者可以於畫面中指南針上之紅線上知道下一個目標在哪裏）

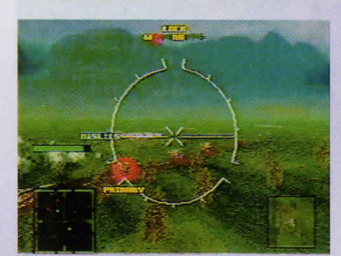
在飛行途中是會有些炮台向你攻擊的，故要把飛行高度升至最高才可以安全渡過。找到第二個目標後，依照上文所提及的攻略法作攻擊是沒有問題的。

## C.AMERICA —— RECAPTURE TOWN

### STAGE 2







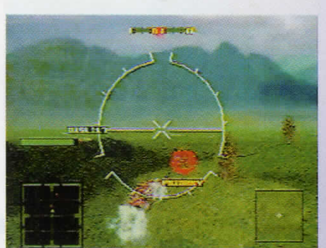


**《地形分析》**



這版的地形大至跟STAGE 1的差不多，亦是以平地為主，但不同的是於版圖之北面有條河流的。而玩者於遊戲剛開始首先是要找到版圖中的那條馬路，因這正是目標所經過之處。至於敵軍的佈置方面，基本上於地圖之南方敵人是比較少的，大可放心追殺。





這版的作戰目的是要消滅敵軍的所有裝甲運輸車，然而它們是毫無反擊能力的。雖然它們是沒有任何作戰裝備，但卻有奇高的移動力，故一個不留神就會給它們全部走光。而要攻擊的車隊共有三隊，於遊戲開始時分別於地圖的東面、西面及正中位置。

至於攻略方面，玩者應於MISSION一開始就向東北面飛去找車隊，而一路中所遇到的敵人會比較少，大家可以放心找尋。當找到車隊後立即用導彈以最快的速度把它們全部消滅，否則玩者就沒有時間去對付其他車隊。消滅後再向西面飛，就會發現本來於西面的車隊已行到地圖的中間位置，發現後再用導彈快速地將它們破壞，而玩者要記住版圖中還有一隊車隊未被消滅的。

當第二隊車隊被消滅後再向北飛就會發現最後一隊車隊，此時它們大約已行至北面的橋上。小心此處的敵人已比南部地區的更強更多，例如於橋頭兩邊的炮台及河面上那幾隻戰艦是會向你發動猛烈攻擊的。可是玩者已沒有甚麼多餘時間去消滅它們，不然就會給車隊溜掉，故只可以用速戰速決的方法去將餘下的車隊消滅。而有一點玩者要注意的是，自機必須帶有炸彈，因為那條橋是消滅的目標之一，必須用炸彈破壞之。




# SOUTH CHINA SEA

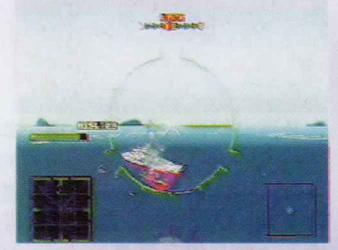
## STAGE 1

### 《地形分析》



上兩個MISSION皆於平地上作戰，而今次的作戰舞台是於無邊的南中國海上。由於這次是於海上作戰，所以可給自機作掩護的東西會比平地更少，但不要以為這樣就會給玩者更廣闊的視野，因為機能的關係，「爆山」、爆「戰艦」的情況也有不少，故要小心突然出現的敵人。





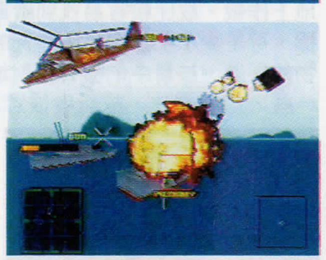
由於今次是於海上作戰，故其作戰模式是跟在平地上的有點分別的，那就是對付戰艦及炮台的差異。這次的作戰目的，是要拯救被敵軍重重包圍的巨型郵船，並且把所有敵軍消滅。既然是於海上作戰，故敵人大部分都是戰艦，但也會有些直升機向你作遊擊戰。

MISSION一開始，自機在版圖的南方，而被困的巨形郵船則









在版圖的中間位置，故玩者一開始便要向北飛。在途中玩者會經過一些小島嶼，而且上面會有些炮台，玩者大可不用理會，因為它們不是攻擊目標，故不必浪費彈藥去把它們消滅。經過小島嶼後，便會遇到敵人的軍艦，而艦上的武器只是一些機槍，如果把自機的高度提升至最高是可以完全避開，但這樣除非用導彈，不然要消滅它們也頗吃力。而在這隻GAME中導彈是「珍品」的大前提下，唯有另想辦法。筆者的方法乃是用那支機槍作攻擊，繞着對方旋轉，令對方的機槍不及攻擊自機，之後再埋身用機槍狂射，必死無疑。而本版最困難的是郵船旁的母艦，因它攻擊力極強，對付方法是先用導彈把它的武器消滅，後再埋身用機槍掃射。

# SOUTH CHINA SEA

## STAGE 2

### 《地形分析》



這版的作戰舞台已不是大海那麼簡單，而是於一個島上作戰，故相對地地形比平地及海上作戰複雜。其實這個島中間是有個小山，把碼頭及島內之重要設備分開，故玩者是要經過島東面的平地去深入敵軍陣地。又因於島上作戰，故玩者會時常受到地上之炮台及海面之軍艦所夾攻，故要盡快消滅其中一方。





今次的作戰目的又是要拯救那隻郵船，不過今次還要把島上所有敵軍重要設備破壞，例如那些變壓站及油庫。玩者一開始便需要向北飛，不久就會發現要拯救的郵船已停泊於敵軍的碼頭上，而且四周全是敵人的炮台，要破壞後才可接近。

於遊船的後面就是敵軍的變壓站，然而那些變壓站是非常脆弱的，用機槍掃兩下便可消滅。相反就要留些導彈對付那難纏的









傢伙，例如高射炮台及時常於背後攻擊你的直升機。而於海面上亦會有敵軍的戰艦向你攻擊，但因射程關係對玩者威脅不大。

消滅它們後便可由東面之平地到達另一個的攻擊目標——油庫，然而玩者於途中是會經過一些炮台的，應把它們盡量完全消滅，因為當玩者專心去破壞油庫時它們會於背後攻擊你，而且它們的攻擊力也頗強，中了一彈也非同少可。另一方面於海上亦有敵人之軍艦，而且今次的距離近了很多，對玩者有絕對的威脅。跟變壓站一樣，油庫也是脆弱的東西，只要消滅了四周的敵人就可以任你為所欲為。

# EASTERN EUROPE —— ESCORT CONVOY

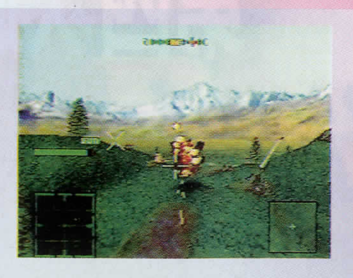
## 《地形分析》

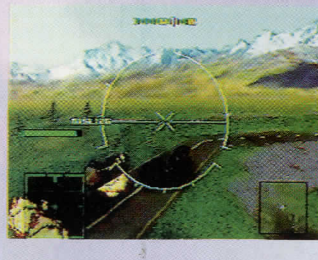


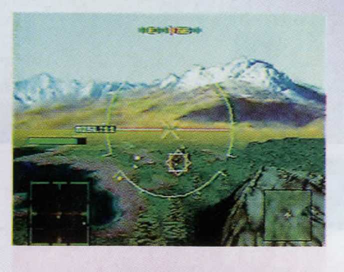

這版大致上好像跟攻略開始所介紹的「C.AMERICA」地形差不多，都以平地為主，但這只不過是錯覺，其實於版圖上是有很多小山丘的，而且有很多敵人也是於這些小山丘與小山丘之間，所以就算雷達探測到敵人之位置，但因有小山丘的存在而妨礙了攻擊，因此增加了此版的難度。













也許玩者於「C.AMERICA」之STAGE 2裏追殺那些毫無反擊能力的敵軍裝甲運輸車時殺得不亦樂乎，可是今次風水輪流轉，因為玩者今次的任務是要保護我軍的裝甲運輸車。筆者玩這類GAME最怕就是接到這些有保護成分的任務，因為要保護的物件往往有自殺傾向，永不會去那些不危險的地方。

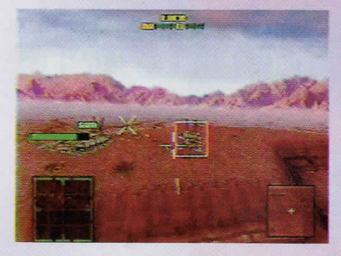
說回這版的攻略，基本上玩者只要護送九架運輸車的其中一架「逃出生天」已算完成任務。首先玩者必要知道的是那些運輸車的行走路線，大致上它們是根據馬路行走的，但有時中了彈「受驚」駛上了草叢處亦不足為奇。而本版最大的敵人可算是藏於小山丘之間的高射炮，它們的命中率其高，車隊進入了它們的攻擊範圍內就像踏進地雷陣，於數秒內把全隊車隊幹掉對它們來說實在是輕而易舉的事。解決方法是瞭解到車隊的路經後先行一步，在車隊未駛來前把沿途的高射炮全部消滅。然而它們夾於山丘中，要攻擊到它們是有點困難的，這點就要考考玩者對自機的操控能力了。

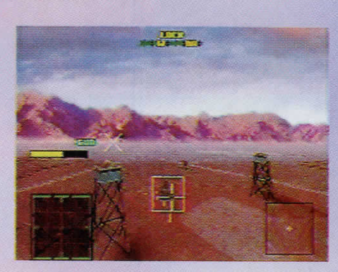
# MIDDLE EAST —— RECAPTURE TERRITORY

## 《地形分析》

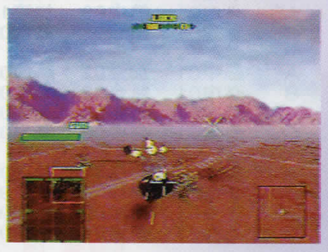



由於這次是於中東地區作戰，故戰鬥舞台是於沙漠亦不足為奇。然而這個沙漠地區的山岩地帶非常多，亦即是表示可供給敵人作匿藏的地方也相對增加。玩者要小心這個沙漠版圖中的炮台，因為有些炮台的破壞力是非常大的，如果飛進了它們的攻擊範圍而給夾攻是一件非常危險的事。













今次的作戰目的，是要護送十數隻自軍的直升機由位於版圖東南面的基地去到西北面的基地，途中是會經過敵軍的大量炮台及坦克車陣地。由於今次要護送的目標很多，但就算按START鍵於大地圖上亦是不能看到敵人的位置，這樣會令玩者不知哪部我軍直升機已接近敵人的攻擊範圍，故這可是一件非常危險的事。

筆者的解決方法，是盡量拉近自機及所需保護之直升機的距離，還跟它們一同前進，當遇到會真正威脅到我軍直升機的炮台或坦克時，就可以短時間地離開直升機隊去把敵軍消滅。有一點玩者要注意的，就是於版圖中是會出現一些導彈發射台，其攻擊力可以一炮將自機的能源扣去五分之一之多，而且攻擊範圍也非常廣。所以當玩者帶領着自已那隊直升機隊遇到這些導彈發射台時應盡早消滅它們，不然一個不留神就會給它擊落一兩隻自軍的直升機。




# 第四次超級機械人大戰 S

PS

製造商：BANPRESTO
發售日期：1月26日
售價：6800日圓

SLG　MEM

## 今回之流程

【1】接觸（REAL系）　【2】接觸（SUPER ROBOT系）
【3】發端（REAL系）　【4】發端（SUPER ROBOT系）

14 TURN之內完成 → 【5】謎之訪問者（謎の訪問者）→【7】新的敵人（新たな敵）→【9】特訓！冰河狂瀉（特訓！大雪山おろし！）→【11】布拉度之歸還（ブライトの歸還）

15 TURN或以上完成 → 【6】謎之訪問者（謎g訪問者）→【8】特訓！冰河狂瀉（特訓！大雪山4/w！）→【10】新的敵人（新ya敵）→【12】達巴＝米洛度（YH＝z1/ー P）

選擇沒有戀人（戀人いない）→【13】救出！超力電磁俠（救出！コンバトラーV）
選擇有戀人（戀人1,）→【14】STAND SPEAT（ey'Mーp）

【15】鬥將大武士（鬥將タイムス）
【16】戰場之愛（戰場の愛）
【17】紳寶3登場（サンボット3登場）

選擇太平洋支路（太平洋側のル/@トを進む）→【18】悲傷的記憶（悲しい記憶）
選擇日本海支路（日本海側のルートを進む）→【19】悲傷的記憶（悲しい記憶）

【20】甦醒吧！超獸機神（目覺めよ！超獸機神）

跟隨本隊前進（本隊と行く）→【21】佳索之恐怖（ガイゾックの恐怖）
與甲兒等人同行（甲兒たちと行7）→【22】愛的行踪（愛の行方）

【23】浮上
【24】在天上飛行的鐵甲萬能俠（空飛ぶマジンガーZ）
【25】美亞的決心（ミーアの決意）
【26】大將軍加路達的悲劇（大將軍ガルーダの悲劇）

嘉菈莉亞成為同伙（ガラリアを仲間にしている）→【27】奧拿機械展開（オーラマシン展開）
嘉菈莉亞不是同伙（%nm']仲間swo1a1）→【28】奧拿機械展開（4ーnzw'展開）

選擇西南偏南支路（南南西のルート）→【29】入侵者（インドルーター）
選擇西北支路（北西g,ーp）→【30】入侵者（インドルーター）

【31】修羅男爵之死期（あしゅら男爵の最期）

【32】老兵之輓歌（老兵の挽歌）　【33】勇者雷登（勇者ライディーン）

【34】Dr. HELL的野心（Dr. ヘルの野望）　TO BE CONTINUE……

■——今期使用之版數

## 主角的出生日期及其精神力

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **人馬座（11／23～12／21）** | | | | | |
| A | 氣合01 | 幸運04 | 閃避12 | 熱血18 | 必中21 | 補給33 |
| B | 幸運01 | 必中3 | 氣合04 | 加速08 | 熱血16 | 醒覺36 |
| AB | 幸運01 | 加速02 | 必中03 | 熱血07 | 補給18 | 氣合25 |
| O | 必中01 | 閃避02 | 幸運03 | 熱血09 | 氣合10 | 復活45 |
| | **山羊座（12／22～1／19）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 閃避02 | 熱血04 | 醒覺12 | 氣合20 | 鐵壁22 |
| B | 幸運01 | 閃避02 | 必中03 | 熱血09 | 再動14 | 氣合21 |
| AB | 熱血01 | 必中02 | 閃避04 | 幸運08 | 氣合14 | 友情21 |
| O | 熱血01 | 閃避02 | 加速03 | 幸運06 | 必中11 | 氣合23 |
| | **水瓶座（1／20～2／18）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 氣合02 | 熱血08 | 必中10 | 閃避15 | 復活40 |
| B | 幸運01 | 熱血02 | 氣合07 | 必中10 | THE根性12 | 閃避21 |
| AB | 熱血01 | 幸運02 | 閃避07 | 必中09 | 氣合14 | 集中18 |
| O | 幸運01 | THE根性2 | 必中03 | 氣合09 | 熱血10 | 閃避22 |
| | **雙魚座（2／19～3／20）** | | | | | |
| A | 必中01 | 幸運02 | 熱血03 | 閃避08 | 氣合20 | 奇跡 |
| B | 幸運01 | 熱血02 | 氣合03 | 加速04 | 必中22 | 再動30 |
| AB | 熱血01 | 幸運02 | 閃避05 | 氣合06 | 必中20 | 奇跡40 |
| O | 幸運01 | 閃避02 | 熱血04 | 氣合08 | 必中14 | 友情30 |
| | **白羊座（3／21～4／29）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 閃避04 | 必中10 | 熱血19 | 氣合22 | 友情32 |
| B | 集中01 | 幸運03 | 閃避09 | 氣合16 | 必中24 | 熱血27 |
| AB | 必中01 | 熱血03 | 閃避04 | 氣合09 | 醒覺22 | 魂43 |
| O | 必中01 | 幸運03 | 氣合08 | 閃避10 | 熱血21 | 醒覺32 |
| | **金牛座（4／20～5／20）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 閃避04 | 熱血7 | 氣合09 | 必中21 | 補給34 |
| B | 幸運01 | 氣合07 | 必中09 | 閃避11 | 熱血14 | 隱身32 |
| AB | 熱血01 | 必中02 | 氣合04 | 幸運10 | 閃避31 | 復活40 |
| O | 幸運01 | 必中03 | 集中07 | 醒覺09 | 氣合18 | 熱血21 |
| | **雙子座（5／21～6／21）** | | | | | |
| A | 必中01 | 熱血03 | 閃避07 | 氣合18 | 醒覺28 | 再動39 |
| B | 幸運01 | 閃避03 | 必中05 | 鐵壁12 | 熱血15 | 氣合21 |
| AB | 幸運01 | 必中03 | 熱血07 | 閃避10 | 氣合18 | 信賴22 |
| O | 氣合01 | 集中04 | 幸運08 | 熱血21 | 醒覺27 | 必中30 |
| | **巨蟹座（6／22～7／22）** | | | | | |
| A | 根性01 | 必中02 | 熱血06 | 氣合06 | 閃避22 | 魂29 |
| B | 幸運01 | 熱血02 | 閃避03 | 必中09 | 氣合17 | 復活32 |
| AB | 必中01 | 熱血03 | 加速10 | 閃避19 | 氣合21 | |
| O | 幸運01 | 閃避02 | 氣合03 | 熱血12 | 必中19 | 魂41 |
| | **獅子座（7／23～8／22）** | | | | | |
| A | 必中01 | 加速02 | 熱血04 | 閃避05 | 幸運09 | 氣合12 |
| B | 必中01 | 氣合02 | 幸運06 | 隱身15 | 熱血19 | 閃避27 |
| AB | 熱血01 | 必中05 | 幸運09 | 閃避12 | 氣合24 | 醒覺33 |
| O | 幸運01 | 必中02 | 集中03 | 閃避07 | 熱血17 | 氣合20 |
| | **處女座（8／23～9／22）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 必中02 | 閃避05 | 熱血08 | 加速11 | 氣合14 |
| B | 幸運01 | 熱血03 | 必中04 | 氣合18 | 閃避24 | 醒覺20 |
| AB | 必中01 | 幸運02 | 熱血04 | 鐵壁14 | 氣合20 | 閃避24 |
| O | 熱血01 | 氣合04 | 幸運08 | 閃避12 | 必中18 | 信賴31 |
| | **天秤座（9／23～10／22）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 集中03 | 熱血06 | 必中08 | 閃避10 | 氣合17 |
| B | 幸運01 | 熱血02 | 集中08 | 必中-09 | 氣合15 | 隱身23 |
| AB | 幸運01 | 熱血02 | 加速03 | 氣合04 | 必中12 | 閃避17 |
| O | 必中01 | 熱血02 | 幸運03 | 氣合12 | 隱身21 | 魂40 |
| | **天蠍座（10／23～11／22）** | | | | | |
| A | 幸運01 | 熱血02 | 必中04 | 閃避05 | 加速08 | 氣合21 |
| B | 閃避01 | 幸運02 | 必中04 | 熱血08 | 氣合18 | 加速21 |
| AB | 幸運01 | 閃避07 | 熱血10 | 必中14 | 氣合16 | 隱身30 |
| O | 必中01 | 幸運03 | 閃避09 | 氣合12 | 醒覺27 | 魂33 |

※精神力之後數值是達成的LEVEL。

# 【2】 接觸（SUPER ROBOT系）

這是PLAY STATION版的《第四次超級機械人大戰 S》中其中的一個新版圖，在這新的版圖之中，玩者基本上只有一人，敵人方面所派出的陣容亦不算強大，最初只是有兩隻的機械獸，但當主角將他們消滅之後，在A地點便會出現敵人的緩兵，合共有六隻的機械獸將會成為主角最大的威脅。

這時的主角看似是孤立無緩，但是就在此時，救兵終於到達，不過，首先到達的竟是在超級任天堂版中的大惡人「洛夫」（ロブ），不要理會他的用意，在此時他的出現的確是主角的大救星；除了洛夫之外，戰國魔神亦會是緩兵之一，他的作用……其實他的出現作用是不大的，而最大的用處是用來阻礙洛夫的「大奢殺」，因為他會和主角「爭人殺」。

| ITEM | |
|---|---|
| (25,11) | 金塊2000 |
| (9,14) | 金塊2000 |
| (9,21) | 金塊2000 |
| (22,23) | 金塊5000 |
| (2,3) | 金塊5000 |

※ 地圖上的座標，最左下方是（0,0）














# 【4】 發端（SUPER ROBOT系）

這是一版和超級任天堂版一樣的一版，故事的開端是甲兒和主角一行人到達青木原樹海，突然，修羅男爵帶領着一群手下到來，但是由於米洛夫斯基粒子的含量過高，使雷達不能正常運作，所以，其實雙方也不大清楚方的實力的。

由修羅男爵所率領的DC部隊中有着很多不同的機種，由機動戰士以至飛碟獸也有，幸而他們的戰鬥力不是很大，在第2 TURN時主角的緩兵便會到達，以由亞寶為首的機動戰士部隊到達，當出更有戰鬥力強大的「三一萬能俠」。在第5 TURN，布洛京伯爵便會出現（地點A）成為修羅男爵的緩兵，可是在第6 TURN他便會離開，所以主角一定要在1 TURN之內將他置諸死地。最佳的人選便是鐵甲萬能俠再加上三一萬能俠了。

| ITEM | |
|---|---|
| (21,15) | 金塊2000 |
| (0,12) | 金塊2000 |
| (0,21) | 金塊2000 |
| (28,1) | 金塊5000 |
| (0,0) | 高性能雷達<br>（高性能レーダー） |



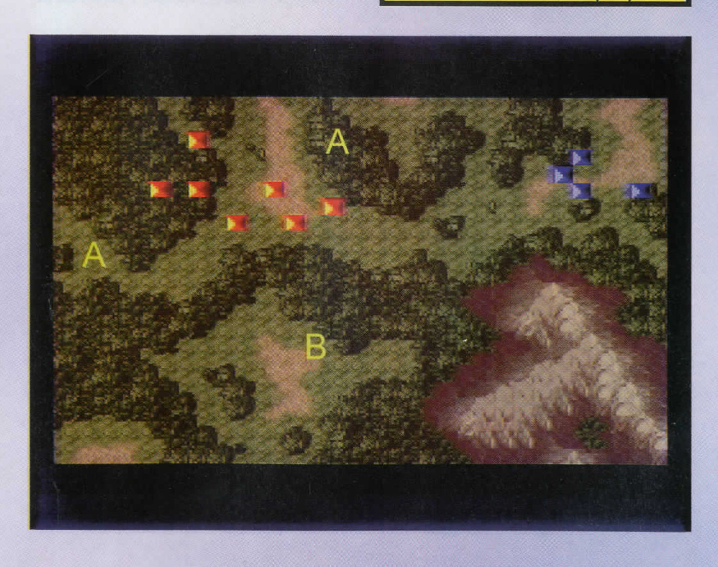















# 【6】 謎之訪問者（謎の訪問者）

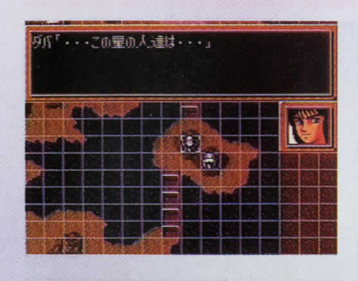
這是故事的第一個分支，但是這次和超級任天堂的分支有所不同的是以首兩版的「合共TURN數」來計算，分別是14 TURN或以內，又或者是15 TURN以外。這次攻略是採用了15 TURN以外的版本，駕駛重戰機L • GAIM的達巴和他的「女友」雅姆來到地球，剛巧遇上DC軍，在這戰之中，達巴大可以向上行，以爭取多一點的經驗值。在第2 TURN，四名的泰坦斯成員便會出現為達巴解圍。

在第3 TURN主角一伙便會到達，而且敵軍的支緩部隊亦會出現，在形勢上，主角一伙是佔有絕對的優勢，可是如要得到最多的ITEM，主角一定要將敵人引向下方，以免被泰坦斯的成員所消滅。之後派出飛行機體出動，便可以將所有的ITEM也收回來。戰鬥完結之後，達巴不會加入主角一伙的。



**ITEM**

| | |
|---|---|
| (9,7) | 金塊2000 |
| (19,32) | 金塊5000 |
| (1,1) | 金塊10000 |
| (13,6) | 維修套囊（リペアキット） |
| (0,20) | 燃料股（プロペラントタンク） |









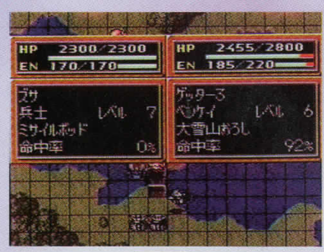


# 攻略重點〈1〉LEVEL的遞升

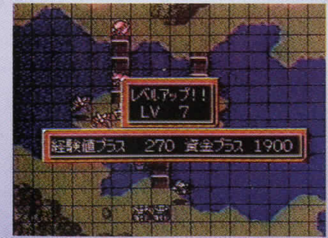
在《第四次超級機械人大戰S》之中，戰鬥的重點是放在玩者手上機械人的能力，同時，亦要顧及隊員的LEVEL，因為要發揮機械人的最高性能，一個好的駕駛員是不可以缺少的，因此在這個遊戲之中，一定要令主要的人物得到多一些的經驗值來「升LEVEL」。

一如以往的多隻「ROBOT遊戲」一樣，升LEVEL的最好方法是向一些比自己強的對手攻擊，這樣，所得到的經驗值是最多的，而且如困能夠這些強敵打倒的話便會得到足以令人物升LEVEL的經驗值了！而且以一般而言，敵人所有的LEVEL越高，人物所能得到的經驗值便會越高。

如果要使LEVEL升得更高，便一定要加上一些精神力的支持了，因為在LEVEL的升幅上，精神力是一個非常重要的因素，而一種叫「幸運」的精神力更是玩者的「恩物」，有了這種精神力，在打倒敵人之後，所得到的經驗值是會加倍的，所以，如果用上幸運，再打倒一個比簒己強上很多的敵人的話，後果會是……勁！



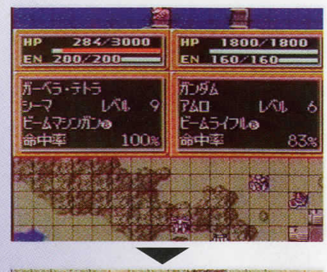


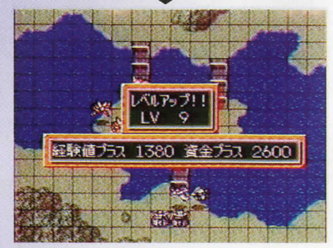




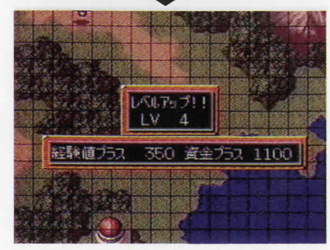










# 【8】特訓！冰河狂瀉（特訓！大雪山おろし！）

這版的初段，在早乙女研所，巴武藏正在進行特訓，使他能夠利用萬能三號使出殺傷力強大的必殺絕招「冰河狂瀉」，可是在出擊之時，當變成萬能三號之時，變形系統出現問題，不能如常操作，而剛巧敵人又在此時出現……

這次的敵人又是修羅男爵，這次正好讓巴武藏顯一下他特訓的成果了，他要以一人之力力抗兩隻機械獸和修羅男爵的如果能夠將這兩隻機械獸消滅的話，布洛京伯爵便會出現（地點A），而且更會帶來一大批的DC軍前來，這情況就如【4】發端的一樣，所不同的是布洛京伯爵是不會走的。

此時，自軍的緩兵也到來了，應立刻為三一萬俠修理，以使他能夠再一次的出戰，因為在對付修羅男爵和布洛京伯爵的戰船時，三一萬能俠是不可以缺少的。

| ITEM | |
|---|---|
| (2,0) | 金塊2000 |
| (1,1) | 金塊5000 |
| (13,18) | 金塊5000 |
| (17,5) | 金塊10000 |
| (5,7) | MAGNET COATING（マグネットコティング） |
| (12,7) | PSYCHO FRAME（サイコフレ/@ム） |



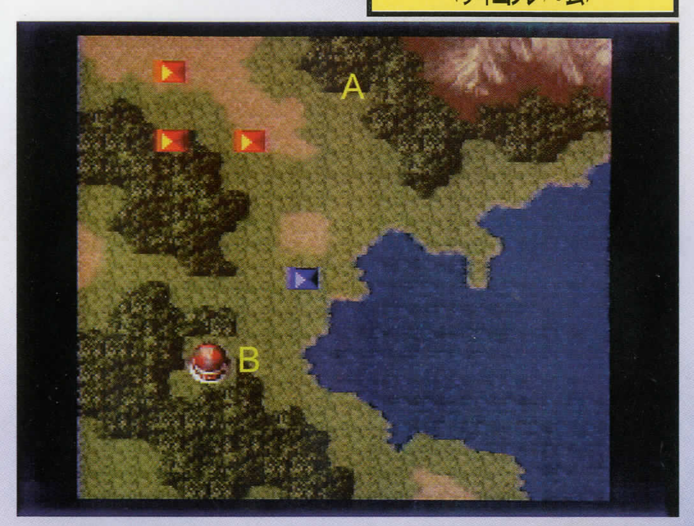












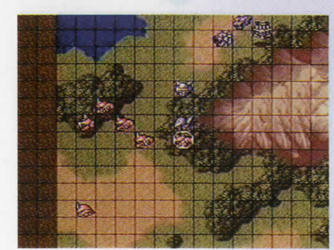

# 【10】新的敵人（新たな敵）

在這場戰事之中，主角一伙的主要任務不是戰鬥，而是要將被敵人追趕的瑪少尉。在這個長長的圖版之中，玩者有一件事是要非常小心的，那就是隊員的分配了，因為在這版之中，敵人的緩兵的出現地點是會為玩者帶來一定程度的困擾的。所以在一開始之時，切勿將所有的隊員也推上前線，一定要將一些隊員留在後方，最好是一些有高戰鬥力的人物及機械。

在逃避敵人的砲火的三部運輸機，每部也載有很多的物資，所以玩者一定要將他們全部救出，否則便會失去這些重要的補給品。在第5 TURN時敵人的爭緩部隊便會出現在地點A，如上文所言，如果所有人也上前去的話，這時候自軍在之前所做的一切將會化為烏有。

| ITEM | |
|---|---|
| (9,10) | 金塊2000 |
| (14,3) | 金塊2000 |
| (16,25) | 金塊2000 |
| (12,37) | 金塊5000 |
| (0,4) | 金塊5000 |
| (14,26) | 金塊5000 |
| (2,43) | MAGNET COATING（マグネットコティング） |
| (19,0) | MEGA BOOSTER（メガブースター） |





# 【12】達巴＝米洛度（ダバ＝マイロード）

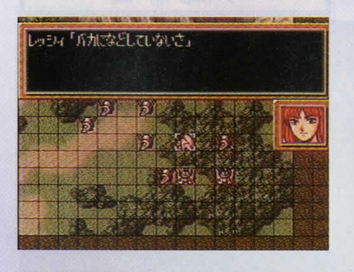
在這版之中，玩者要面對的敵人非比尋常，因為這些全是《重戰機》之中的機械，因為這些敵人有着非常的防禦能力以及閃避能力，所以，是非常棘手的敵人，尤其是當中那些有「BEAM COATING」的敵人，他們可以將所有的光線武器格去的。

而此版的重點是要選擇一些有必中的隊員出擊，而另一點要注意的是在敵陣之中的一員女將「莉絲」（レーシィ），玩者不可以將此女子殺死的，因為她會成為自軍的隊員之一，如果要令她入隊，便不可以先將她殺死，她一定要是最後一個死的人，否則，她便不會加入的了。

在主角一伙到達中央的小島之後，在左上方的A地點便會有人的緩兵出現，而達巴一行四人亦會出現在B地點上，但作用不大的。

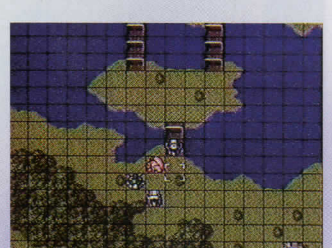
**ITEM**

| | |
|---|---|
| (10,37) | 金塊2000 |
| (7,18) | 金塊2000 |
| (0,45) | 金塊5000 |
| (18,15) | PSYCHO FRAME（サイコフレーム） |
| (12,0) | MEGA BOOSTER（メガブースター） |
| (11,22) | 花狄瑪（ファティマ） |












# 攻略重點〈2〉金錢至上

在遊戲之中，最重要的是甚麼呢？LEVEL？人多勢眾？精神力強大？全部也不是，最重的是「錢」！因為站在強化機體的立場而言，錢是最重要的！所以在作戰時的策略上，亦要以爭取到最多的金錢為主！

如要得到最多的金錢，便一定要將所有的敵人也消滅，因為只這樣玩者才可以為機械人強化，亦只有這樣，玩者才有最大的把握將敵人打倒。在一些版數之中，敵人的行動方式是以其BOSS人物為核心的，所以如果其核心人物被滅的話，他們便會全軍徹退，要避免這個情形發生，便一定要到最後方可以對付那些BOSS人物。

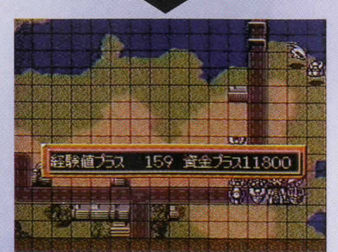
另一方面，玩者又要借助精神力的幫助了，因為這情況又好像上面的LEVEL一樣，如果是用了「幸運」的話，金錢的數目會升高一倍的，不過，另一個重是要注意一些體積巨大的敵人，尤其是那些戰艦，因為這些是「有錢人家」，殺了這些敵人的話，再加上幸運之助，便真的是肥仔了！









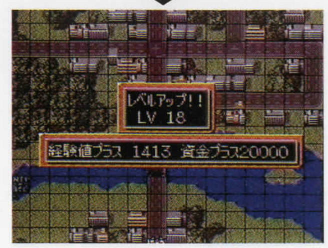












# 【13】救出！超力電磁俠（救出！コンバトラーV）

玩者如果在之前是選沒有戀人的話，便會來到這版了。在這版的初段之中，就只有超力電磁俠作戰，所以形勢是相當不利的。表面上超力電磁俠要對付只是加魯達和一隻溶岩獸，但是在第3 TURN時敵方緩兵便會到達，之後便是一場苦戰了！

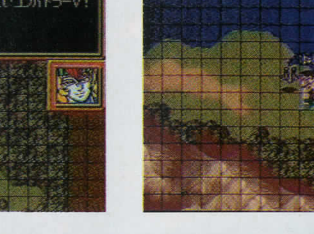
為了要在此戰中得到大的收益，便一定要將加魯達的戰艦消滅，方法是在合體後用加速立刻走到他的面前出電磁龍捲風，記着，一定要加上熱血才可以將他消滅的而之前向超力電磁俠的攻擊則一定要反擊，這樣才可以得到足夠的氣力放出電磁龍捲風的。

而在之後出現的杜尼特（A地點），要消滅他的話便一定要把他的HP削至8350左右，再用萬能一號的萬能光線以熱血、必中及幸運攻擊，便可以把他打倒了。

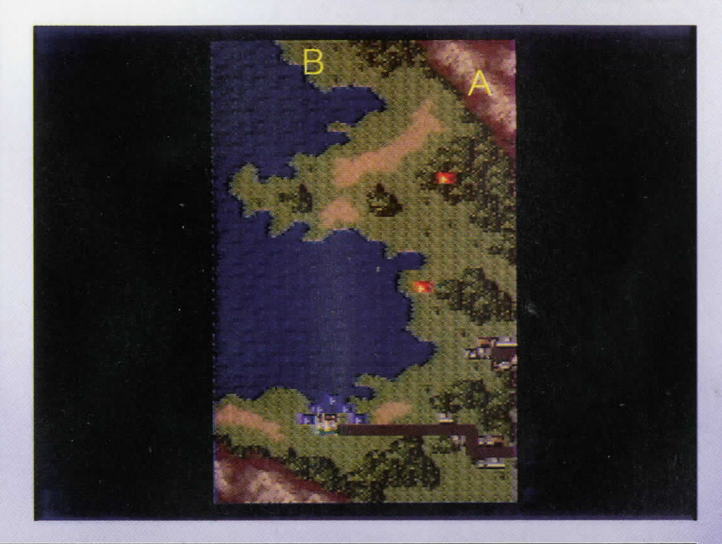
**ITEM**

| | |
|---|---|
| (20,23) | 金塊2000 |
| (22,13) | 金塊2000 |
| (7,30) | 金塊2000 |
| (23,40) | 維修套囊（リペアキット） |






# 【15】鬥將大武士（鬥將タイモス）

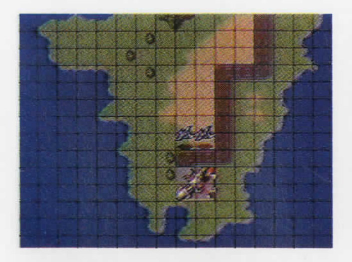
在第1 TURN之中只有兩部巴魯達FX II戰機出擊，到了第2 TURN大武士才會出動，而敵人方面，只有三部機械戰士及比狄路的戰船而已，再加上大武士一開始便可以使用「必殺烈風正拳突」，所以，戰勝對手的機會是很高的。

在第3 TURN時，自軍的緩軍便會出現（B地點）.，不過敵方的緩兵亦會在同一個TURN之內出現（A地點），至於敵方緩軍的統帥是修羅男爵，這次由他帶領的不是甚麼強大的敵人，所以不用擔心的。

反而這是一個升LEVEL的好機會，所以，在選擇隊員之時，不妨選擇一些比較弱的出動，這樣便可以使他們的LEVEL升得比平時快，不過在升LEVEL之餘，一定要記得取ITEM，否則，算是一個很大的損失。

**ITEM**

| | |
|---|---|
| (3,23) | 金塊2000 |
| (21,6) | 金塊2000 |
| (4,12) | 金塊5000 |
| (22,22) | 維修套囊（リペアキット） |
| (31,2) | BOOSTER（ブースター） |













# 【16】戰場之愛（戰場の愛）

這場戰事的地點和上版的是一樣的，不過敵人方面則是不同的了，而且是與上一戰的有天淵之別，因為這戰的敵人是《重戰機》內的機械人，而且有大量的機械人也是有「BEAM COATING」的，所以使用光線武器的機在這戰之中是全無用武之地。

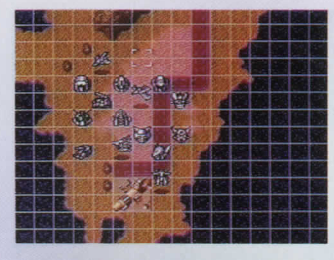
由於對手是重戰機，所以一定使用命中率高的隊員出擊，而且在隊中一定要有達巴巴在內的，因為他在這戰中是另有任務的，他要將敵方的女將莉絲説服入隊，所以達巴這次可謂身負重任了。

在以上曾説過這版的地點是和上一戰是一樣的，但是所有的ITEM位置是不同的了，所以，又要花上一點兒的心機去找了。最後要一提的是在右上A地點出現的敵人支緩部隊，這伙人的戰鬥力是比場中任何一個人也要強的，小心！



**ITEM**

| | |
|---|---|
| (22,22) | 金塊2000 |
| (27,29) | 金塊2000 |
| (6,20) | 金塊2000 |
| (11,26) | 金塊2000 |
| (0,9) | 金塊5000 |
| (31,2) | 金塊10000 |
| (3,4) | PSYCHO FRAME（サイコフレーム） |

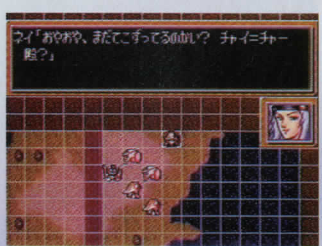













# 攻略重點〈3〉通街掘，有着數！

如果大家是「超級機械人大戰迷」的話，那便一定會知道這個遊戲其中一個特色便是要玩者去找尋ITEM用來強化自己軍中的各個機體，而且不同的ITEM是有着不同的功用的，有的可以加強攻擊力；有的可以加強防禦力，要好好的利用才可以發揮出其真正的功效，亦可以使用精神力量中的探索去找尋這些ITEM。

ITEM功能一覽

| ITEM | 功能 |
|---|---|
| 高性能雷達 | 非直接攻擊武器距離+1 |
| ミノフスキークラフト | 可使由任何機體自由升空及降落 |
| ブースター | 移動力+1 |
| メガブースター | 移動力+2 |
| アポジモーター | 移動力+1，運動性+5 |
| マグネットコーティング | 限界反應+10，運動性+5 |
| ファティマ | 限界反應+20，運動性+18，移動力+2 |
| ALICE | 限界反應+20，運動性+12 |
| サイコフレーム | 限界反應+25，運動性+10 |
| バイオセンサー | 限界反應+15，運動性+8 |
| 對ビームコーティング | 防光線武器裝備 |
| Iフィールド發生器 | I FIELD裝備 |
| チョバムアーマー | 裝甲+150，最大HP+500 |
| ハイブリッドアーマー | 裝甲+200，最大HP+800 |
| リペアキット | 回復2000HP，即用即棄 |
| プロペラントタンク | 回復50EN，即用即棄 |
| プロペラントタンク S | 回復150EN，即用即棄 |
| 金塊 | 增加金塊，由2000至20000不等 |



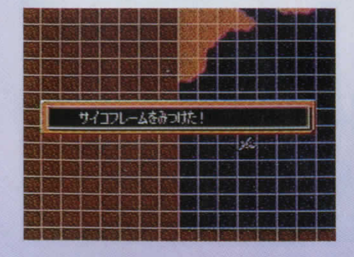


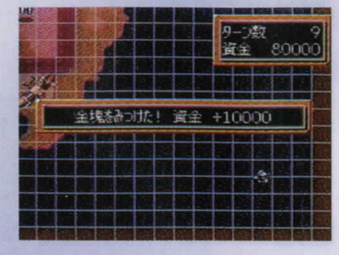


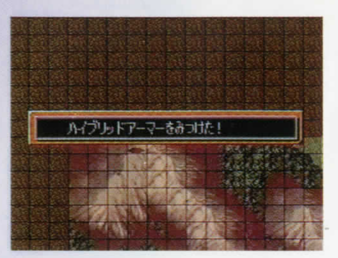











# 【17】 紳寶3登場（サンボット3登場）

由於在駿河灣有不名的敵人進侵入，所以主角一伙便前往調查……而另一方面，原來在駿是有另一個人正在與不知名的敵人作戰，那就是只有12歲的神勝平了！

勝平駕駛着「ZUNBIRD」單人匹馬對抗機械獸，但是機械獸是不斷的出現，單是以勝平一人之力是勢難抗爭下去的，幸而另外兩部的戰機出現，三部戰機合體成為了威力無匹的巨大機械人「紳寶3」。但是在紳寶3合體之後，敵人的緩兵亦出現了（A地點）。

敵人有緩兵，而勝平亦有救星到，在版圖的中上方出現（B地點），主角的一伙到達，不過，這次主角一伙的所有人也是無用武之地的，因為這版是要讓紳寶3個人表演的，這是因為要讓勝平得到升LEVEL的機會。



**ITEM**

| | |
|---|---|
| (24,10) | 金塊2000 |
| (25,14) | 金塊2000 |
| (32,20) | 金塊5000 |
| (35,7) | 金塊5000 |
| (30,20) | 金塊5000 |
| (3,25) | 混合裝甲（ハイブリッドアーマー） |














# 【18】 悲傷的記憶（悲しい記憶）

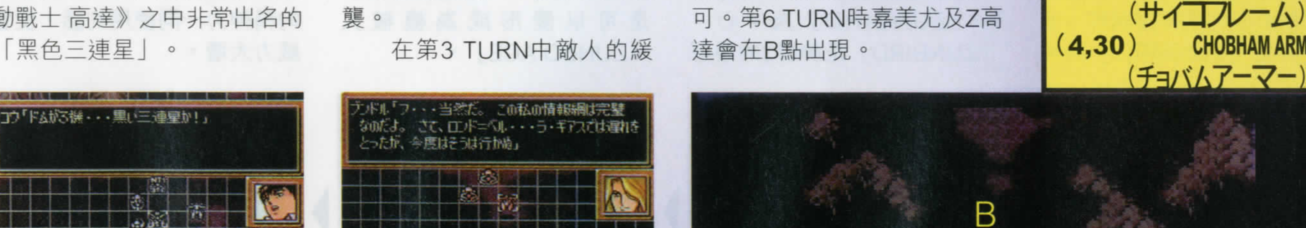
如果選擇太平洋路線的話，玩者便會進入這一版「悲傷的記憶」。這一版真是叫人「悲鳴」，因為在這版中，母艦是不可以移動的，只有捱打的份兒，而敵人方面是在《機動戰士 高達》之中非常出名的「黑色三連星」。

本來在這樣的森林環境之中，理用一些移動力比較高的機體，但是在這版中卻可以用往常的機體，因為要保護母艦，所以一定要將有的機體放在母艦的四周，以妨敵人的侵襲。

在第3 TURN中敵人的緩兵會在A點出現，而在下方敵人賓度的戰艦是可以破壞的，是一定要以強的火力去進攻，因為這艦是有光線武器的防禦裝置的，所以一定要出動三一萬能俠等強勁的機械人出動不可。第6 TURN時嘉美尤及Z高達會在B點出現。

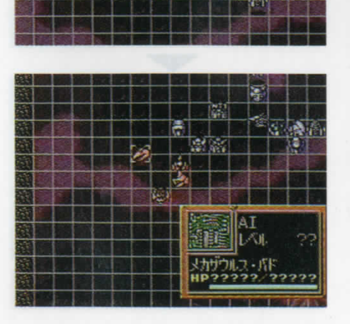
**ITEM**

| | |
|---|---|
| (13,28) | 金塊2000 |
| (23,10) | 金塊2000 |
| (13,8) | 金塊5000 |
| (27,12) | 金塊5000 |
| (21,4) | PSYCHO FRAME（サイコフレーム） |
| (4,30) | CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー） |















# 【20】甦醒吧！超獸機神（目覺めよ！超獸機神）

在「甦醒吧！超獸機神」這一版中，藤原忍因為性急，於是便和其餘三人一起前往早乙女研所，怎料遇上了修羅男爵及其部隊，於是四人唯有全力一戰。在這裏，玩者是可以看到超獸機神的合體過程的，不過，是要二個特定程序的。在這 先賣一個關子，容後再談。

這版的攻略是先要以超獸機神一機對抗修羅男爵的部隊，如果在「斷空我」合體後修羅男爵仍然生存的話，敵方的增緩部隊便會出現（A地點），而己方的緩要在第5 TURN才會出現（B地點），這時候，斷空我的體力亦已所餘無幾，所以應立刻為其補給。

這時，敵方的軍力在斷空我的強大破壞力下，亦應早已元氣大傷，所以主角等應可以座收漁人之利，而且這版之後，斷空我將會成為隊中一部非常有用的機體。



**ITEM**

| | |
|---|---|
| (12,3) | 金塊2000 |
| (0,10) | 金塊2000 |
| (11,17) | 金塊5000 |
| (4,2) | 燃料股（プロペラントタンク） |
| (18,11) | CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー） |















# 合體／變形過程全集〈1〉紳寶3

「紳寶3」是由三部機械合體而成的巨大機械人，這部身高有60米，體重達700噸的巨大機械人是勝平的先祖在被佳索滅前所製造的機械人，其實這部巨大的機械人的三個部份也是由小孩子所控制的，他們分別是「ZUNBIRD」的神勝平；「ZUNBASE」的神北惠子以及「ZUNBULL」的神江宇宙太，三人也是比路星人的後裔，在被佳索追殺而逃到地球。

三部機體之中，以神勝平的「ZUNBIRD」為中心，「ZUNBIRD」是紳寶3的頭部及胸部，而「ZUNBASE」則是紳寶3的腳部，最後的「ZUNBULL」便是紳寶3的腹部。同時，在三部機之中，亦只有神勝平的「ZUNBIRD」才可以變形，「ZUNBIRD」是可以變形成為機械人「ZUNBO ACE」。

由於是一部合體機械人，所以在戰鬥上是非常有利的，因為在一般的情況下，只可以使用一個人的精神力，但是這些合體機械人卻可以使用所駕駛員的精神力，樣一來，三人的精神力一同使用的話，便會威力大增。
























# 【21】 佳索之恐怖（ガイゾックの恐怖）

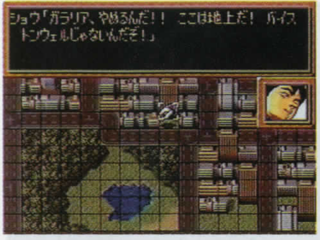
如果主角跟隨本隊前進的話，便會到達這名為「佳索之恐怖」的圖版之上。在這版之中，神勝平因為好友被佳索所威，憤而出戰。可是這一戰和上一次紳寶3初出場的一戰是有分別的，因為佳索這次親自出馬，所以此戰可謂成敗未卜。

然而，敵陣之中的機械獸真是「九流」，可是，佳索卻非善類，而且他是會逃走的，所以玩者一定要盡快的將他消滅，否則會真接危害其他人的性命。最佳的方法是用三一萬能俠、紳寶3、主角，便可以輕易的將佳索消滅。

而且在這版之中，布拉度所駕駛的已是有「地圖砲」的「亞加瑪」，所以，玩者大可以利用亞加瑪上的「超級米加粒子砲」來將敵方的機械獸消滅。在第4 TURN，敵方的機械獸增緩部隊出現在A地點上。

**ITEM**

| | |
|---|---|
| (4,3) | 金塊2000 |
| (8,34) | 金塊2000 |
| (3,3) | 金塊5000 |
| (3,26) | 金塊5000 |
| (12,41) | 金塊10000 |
| (27,41) | 燃料股<br>（プロペラントタング） |













# 【23】 浮上

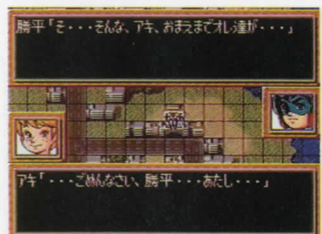
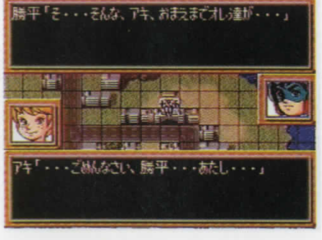
由於發現在新宿有異常事件發生，所以亞加瑪便馬上前往新宿查過究竟。原來座間翔正被嘉菈莉亞所追殺，這是故事的另一個分支，翔如何對付嘉菈莉亞是會直接影響以後故事發展，所以一定要三思才行。如果翔對嘉菈莉亞的攻擊不加還手的話，日後嘉菈莉亞便會成為伙伴，否則便會得到一艘非常厲害的戰艦。

不論如何，在第3 TURN時，敵方的緩兵便會到達（A地點），這些聖戰士的獨特之處是完全不怕一般的光線武器，而且是有着非常高的閃避能力，所以出戰的一定是要有很高命中率的隊員才行。

由於亞加瑪的超級米加粒子砲完全起不了作用，最好是留在後方，以免受到任何損傷。而翔方面，只要能和本隊會合，便不會有危險，而且更可以借助他的戰力來擊殺敵人。

**ITEM**

| | |
|---|---|
| (9,20) | 金塊2000 |
| (6,8) | 金塊2000 |
| (22,5) | 金塊5000 |
| (6,32) | 金塊5000 |















# 【24】在天上飛行的鐵甲萬能俠（空飛ぶマジンガーZ）

這可以說是一版BONUS STAGE，在這版之中，鐵甲萬能俠得到了飛行能力，而力量比「維納斯」強的「載安娜」亦已製成，正當各人正在高興的時候，布洛京伯爵的部隊亦來到了光子力研究所，於是一場基地保衛戰就此展開。

在這版之中，會有不少的緩兵出現，使本來已是有利的形勢變得更加有利，這些緩兵包括戰國魔神、DRILL SPACER及ゲシュペンスト mkII。在第2 TURN敵人的緩軍便會出現在A地點，但數目不多，所以是可以鬆容應付的。

有了以上三人助陣，可謂如虎添翼，但是不要快快的將所有的敵人打倒，因為這樣布洛京伯爵會立刻離開的，所以，只要留下一個活口，讓布洛京來到面前將他消滅便可。這樣便可以得到最多的「收獲」了！

**ITEM**

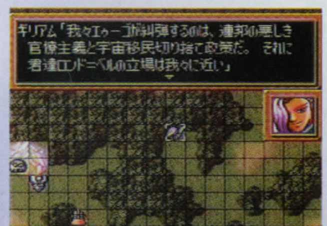
| | |
|---|---|
| (18,21) | 金塊2000 |
| (1,26) | 金塊2000 |
| (8,15) | 金塊2000 |
| (21,13) | 金塊5000 |
| (0,2) | 金塊10000 |
| (15,4) | 米諾夫斯基CRAFT（ミノフスキークラフト） |















# 攻略重點〈4〉地形的利用

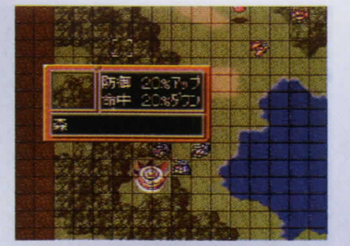
在遊戲之中，有着非常多的地形，而每種不同的形也有着不同的特性，而且不同的地形也會給機械人不同的影響，所以在行動之前2，一定要小心探測一下落腳點是屬於那一種地形以便決定使用哪一種戰法。

而最利防守的便莫過乎森林了，在這種地形之下，防禦力會大大提高，而敵人的命中率便會下降，這樣，自機便烈會輕易的被擊中。不過，對於一些飛行的機體來說，這種地形便是完全沒有用的了，因為飛行中的機體是不會進入森林的呢！

而在眾多的地形之中，相信最受歡迎的會是基地又或是各大小樓宇了，因為在這種地形之下，不只機體的回避率會大大提高，而且每個TURN更可以得到HP及EN的回復，可謂一舉兩得。

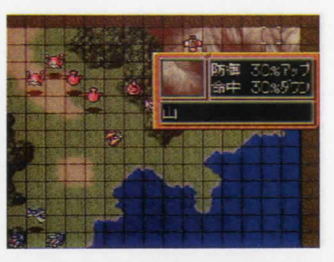
而論到最不濟的地形，相信要首推海中了，在海中，除了海中專用的機體之外，其他的也會因地形影響而使防禦率下降，再加上行速減慢，往往會成為敵人「追殺」的目標。
























## 【25】美亞的決心（ミーアの決意）

這一版可以說是超力電磁俠的真正出場，而各位亦可以看到其合體過程。版初，便只有由美亞駕駛的溶岩獸，可是以超力電磁俠的能力，很易便可將之打倒，當她被倒後，加魯達便會出現在A地點。

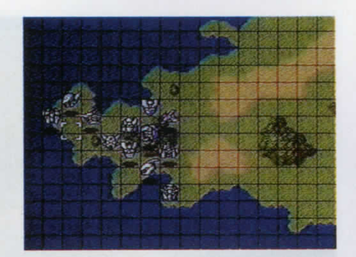
在利比路出現之後，加魯達便會離開。而敵人的部隊亦會在B地點出現，這時，超力電磁俠最好便是回到基地之上，一來可以補EN，又可以增加機體的防禦能力，待第3TURN緩兵來到時，一切也會變得順利了。

而這版的敵人之中，實力最高的是利比路，其他的也只是一些三流貨色，不過勝在HP高，要一擊將他們消亦非易事，所以最好是小隊形式的作出攻擊。這亦是一個好機會讓底LEVEL的隊員有升LEVEL。

| ITEM | |
|---|---|
| (6,27) | 金塊2000 |
| (16,24) | 金塊2000 |
| (20,13) | 金塊2000 |
| (11,36) | 金塊5000 |
| (0,2) | 金塊5000 |
| (22,40) | PSYCHO FRAME<br>（サイコフレーム） |











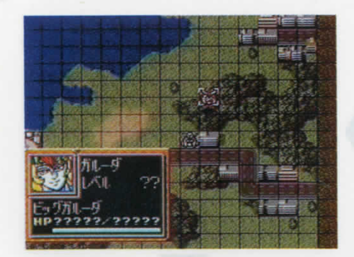

## 【26】大將軍加路達的悲劇（大將軍ガルーダの悲劇）

這版可以說是大將軍加路達生命的一個終結，而他和超力電磁俠的恩恩怨怨也會有一個了斷，所以在版初，只有此二機對壘。而要擊殺這戰鬥力大的大將軍加路達便一定要使出絕招電磁龍捲風不可。

大將軍加路達死後，利比路又會再一次的出現（A地點），而主角一伙亦會力入戰團（B地點），記着，一定要派出翔，原因？請繼續看下去吧！因為與大將軍加路達一戰，所以超力電磁俠的精神力已消耗得七七八八，所以要休息一下了。

和上一版一樣，敵方的戰力是以高HP的機械獸為主，所以要採取一種「以強制強」的打法，又或者可以再次使用亞加瑪的超級米加粒子砲，這樣，便可以省卻不少功夫了。

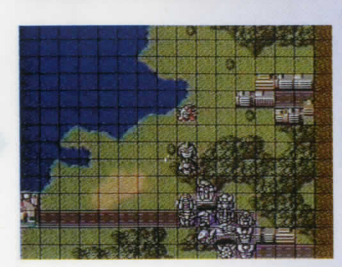
| ITEM | |
|---|---|
| (22,5) | 金塊5000 |
| (4,20) | 金塊10000 |
| (4,35) | CHOBHAM ARMOUR<br>（チョバムアーマー） |















## 【27】奧拿機械展開（オーラマシン展開）

一開始，便上演了一幕英雄救美的精采場面了！這一戰，對手又是可怕的聖士，而且其中的戰艦尤其難對付，一定要在1 TURN之內將他消滅，否則他便會離開，所以一定要全部一氣出擊，用盡所有的力量將他置諸死地。成功的話，便會有很大的收獲。

不要以為打倒這艘戰艦便可以完成此版，錯了！接着來的才真正的考驗，因為跟着出現的對手是《重戰機》（A地點），而且是比之前更加強大的，所以在之前如果真是「去得太盡」的話，最好還是RESET吧！

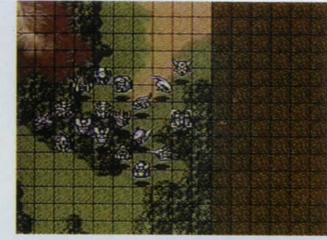
在和《重戰機》的敵人交手之先，請看看手上的「幸運」是否足夠，因為這種敵人可以「給予」的金錢是非常多的，所以如果有足夠幸運的話，可以立刻變成為一個「大富翁」了！

**ITEM**

(33,31) 金塊2000
(1,25) 金塊2000
(23,10) 金塊5000
(3,11) 燃料股 S
（プロペラントタンクS）
(14,38) 混合裝甲
（ハイブリッドアーマー）
(2,1) BIOCENSOR
（バイオセンサー）







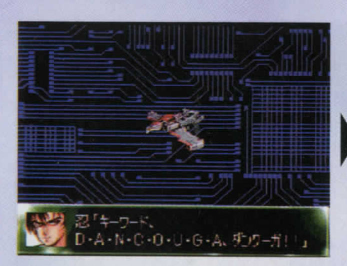



## 合體／變形過程全集〈2〉超獸機神

在上文中曾説過要看超獸機神的合體過程是要有一定的程序的，相信玩過超級任天堂版的朋友一定記得當時的方法是要使藤原忍或結成沙羅其中一人先受傷，之後才可以看到合體的，不過這次的PLAY STATION版卻作出了一小點的修改，那便是要看合體過程，便一定要使藤原忍先受傷，那麼，便可以看到超獸機神的合體過程了！

在《超級機械人大戰》系列之中，超獸機神其實亦只是一部中型的機械人，身高34.6米，體重114噸的超獸機神是由四部機械組合而成的，他們分別是鷹戰機、獅虎戰車，豹戰車及象戰車，合體後再加上飛翼（斷空砲），更可以在空中飛行。

而其實「斷空我」是有其獨意思的，「斷空我」的意思是令自己進入忘我境界（無）而將敵人消滅，所以這個合體程式便名為「斷空我」。而「斷空我」在這集的不同之處是可以飛行，這點使他的可用性大大提高。





















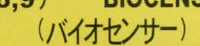



# 【29】入侵者（インドルーター）

得到破嵐萬丈的指引，主角一伙來到修羅男爵的基地，但是在基地之外早已埋伏了不少的敵人，所以必須一戰方可以順利的進入修羅男爵的基地。而此戰由於是一場陣地戰，所以要速戰速決。

而事實上，此戰非速戰速決不可，因為只有6 TURN的時間，超便算失敗，所以玩者應派出可以作高速移動的京四郎出動，以高速飛近敵人的基地。而其的隊員則在版圖之上牽制着其他的敵人。

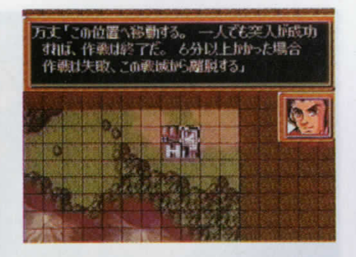
在這版之中，敵人是會分三次出動的，第一次是在A地點，而第二次和第三次則在B地點，所以玩者不要太心急向前行，只要讓京四郎可以安全的到達便可以了。而且，以現時主角一伙的戰鬥力，要輸也不是一件易事呢！




| ITEM | |
|---|---|
| (28,0) | 金塊2000 |
| (19,18) | 金塊5000 |
| (14,3) | 燃料股<br>(プロペラントタング) |
| (16,13) | PSYCHO FRAME<br>(サイコフレーム) |
| (6,3) | 維修套囊<br>(リペアキット) |
| (28,9) | BIOCENSOR<br>(バイオセンサー) |











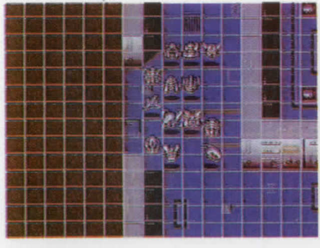

# 【31】修羅男爵之死期（あしゅら男爵の最期）

在完成以上的一版之後，玩者一伙便要進入修羅男爵的基地了，由於這是一個基地，所以艦隻是不可以進入的，所以玩者要預算一下在沒有補給的情況之下怎樣作戰才好。

而事實上，此場戰鬥是一場遊戲，敵人戰力不高，而數目亦不多，這種情況下，玩者基本上是必勝的，不過，在消滅了修羅男爵之後，真正的戰才可說是真正開始！

修羅男爵果然不是一個好人，死也不益人，要和所有人同歸於盡，所以玩者只有6 TURN的時間逃出基地，所以玩者應在修羅男爵死前將一些移動力低的同伴先移到出口附近，不過，修羅男爵死後，在A地點會有敵兵出現，小心！因為這些敵人的戰鬥力不弱,而且當主角一伙正在「逃命」的時候，遇上這些敵人，真是非常凶險的。

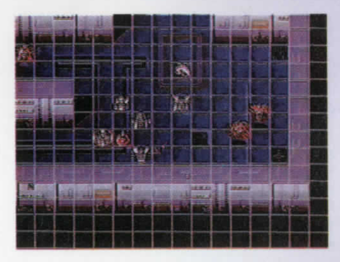
| ITEM | |
|---|---|
| (9,19) | 金塊2000 |
| (28,3) | 金塊2000 |
| (27,14) | 金塊5000 |
| (11,24) | 金塊5000 |
| (4,35) | 金塊20000 |
| (24,36) | PSYCHO FRAME<br>(サイコフレーム) |

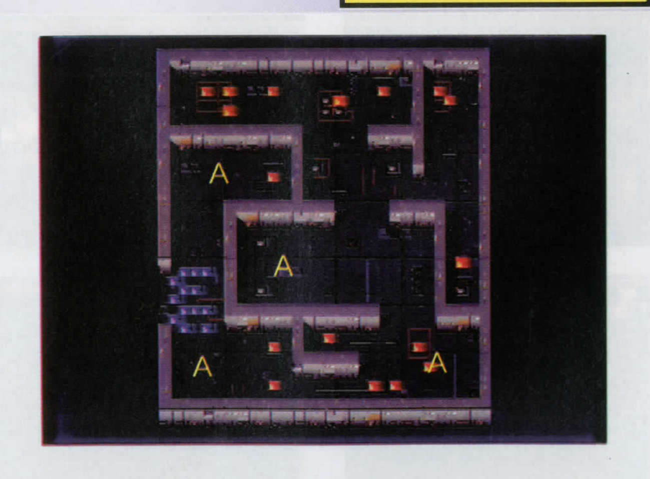












# 【33】勇者雷登（勇者ライディーン）

由於妖魔大帝巴拉奧要在大地上再次復活，所以一定不可以給任何人阻礙的，而最大的敵人便是「雷登」，為了要阻止雷登甦醒，便一定要將其操縱者洸殺死，可惜，事非人願，雷登再一次甦醒過來，為對抗邪惡而戰。

在這版之中，要對付的敵人不多，而主要的目的是要升LEVEL，為了這樣，雷登一定不可以逃走的，一定要將所有的敵人也消滅。相信這一版之中最令玩者煩惱的事將會是如何去取ITEM。

就如以上所說，敵人不多，而且不強，玩者每每會不自覺的將所有敵人也殺死，而在兩部機體之中又沒有探索這種精神力，那麼，相信只好放棄這些ITEM,反正多是金錢，不取也沒有多大損失的。



**ITEM**

| | |
|---|---|
| (31,33) | 金塊2000 |
| (6,27) | 金塊5000 |
| (3,16) | 燃料股（プロペラントタンク） |

※這裏只是一部份的ITEM。

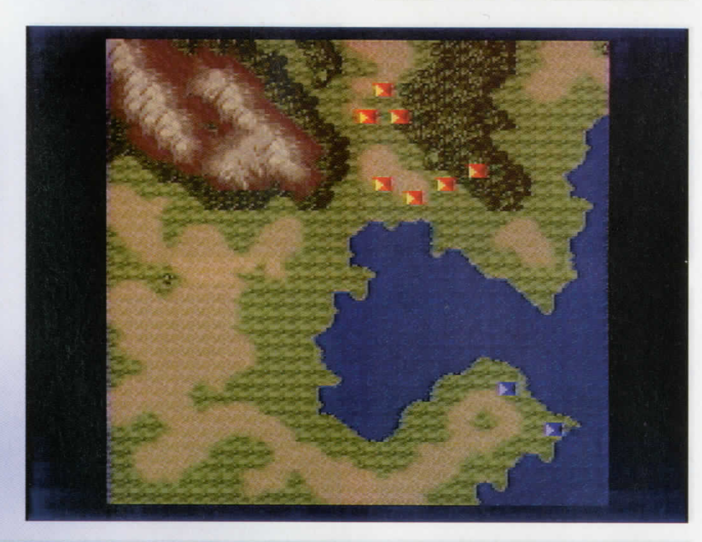










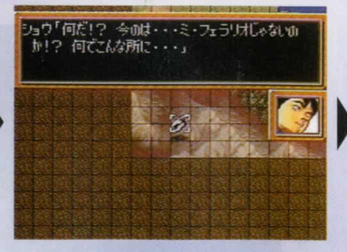
# 隱藏人物／機械〈1〉

相信有玩過超級任天堂版的朋友也很清楚這是甚麼一回事了，因為在【26】大將軍加路達的悲劇（大將軍ガルーダの悲劇）之中，玩者是可以得到一部非常可怕（厲害）的聖戰士，有了這部聖戰士，可以說是隊中的重大得益，亦可以將主角一伙的戰力提升40％以上，所以，這是不可以錯過的機會。

在【26】大將軍加路達的悲劇（大將軍ガルーダの悲劇）之中，一定要派出翔是因為只有他才可以完成這件任務，只他走到座標(02,01)，便可以見到妖精SILKY，不過，不要離開她，因為如果離開她的話，便會失去得到強大聖戰士的機會。

兩部可以供選擇的聖戰士是「雪霸」（サーバイン）和「瑞宏士」（ズワァース），玩者只可以選其中一部，又或是兩部也不要，不過，還是必須的，因為有了其中一部，也可以大大增強戰鬥力！其中的「雪霸」是一隻比較平均的聖戰士，而「瑞宏士」則是比較偏重攻擊的聖戰士，至於選哪一隻，不是仍是大家自己的心意嗎？

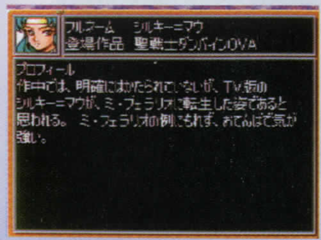




















# 【34】Dr. HELL的野心（Dr. ヘルの野望）

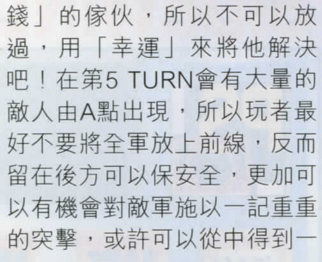
由於修羅男爵在戰事之中陣亡，所以這次是Dr. HELL親自率兵出戰的，所以敵人的陣可謂一時無兩，而且以戰力而言，這次的攻擊是非常厲害的，一不小心便會死傷慘重。

玩者要注意的是那部大型的運輸機，因為這是非常「值錢」的傢伙，所以不可以放過，用「幸運」來將他解決吧！在第5 TURN會有大量的敵人由A點出現，所以玩者最好不要將全軍放上前線，反而留在後方可以保安全，更加可以有機會對敵軍施以一記重重的突擊，或許可以從中得到一些好處的。

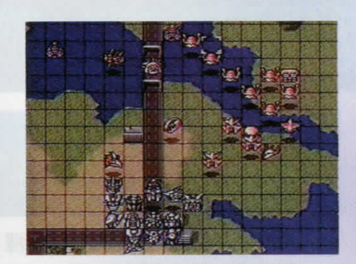
不過，所謂蟻多嬲死象，所以一定要好好的利用亞加瑪號上的超級米加粒子砲，將一些比較弱小的敵人消滅，以減少其他隊員的負擔。

**ITEM**

| | |
|---|---|
| (3,3) | 金塊2000 |
| (40,1) | 金塊2000 |
| (6,18) | 金塊2000 |
| (40,18) | 金塊5000 |
| (3,30) | BIOCENSOR（バイオセンサー） |
| (27,26) | BEAM COATING（對ビームコーティング） |










# 合體／變形過程全集〈3〉超力電磁俠

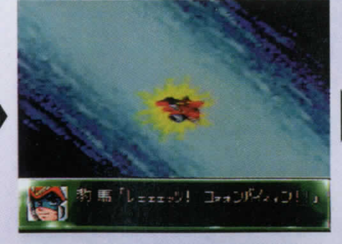
這個合體過程真是一絕，精采！任何人看了也一定會咬牙齒，因為這個合體過程是採用了「播片」的方法去製作的，可惜的是是用了超級任天堂版本的舊片，而不是重新製作的，真是叫人大為失望。全個合體過程之中，唯一新做的部份便是最後的閃光部份，所以，以製作質素而言，這是遊戲之中最差的了！

超力電磁俠身高57米，重550噸，是巨大機械人之中數一數二的「大物」，這個機械人除了是巨大之外，身上多姿多彩的武也是其特色之一。不過，其五機合體才是最大的特色，這五部機體分別是：「BATTLE JET」（葵豹馬）、「BATTLE CRUSTER」（浪花十三）、「BATTLE MARINE」（南原uE,）、「BATTLE CREFT」（北小介）、「BATTLE TANK」（西川大作）。

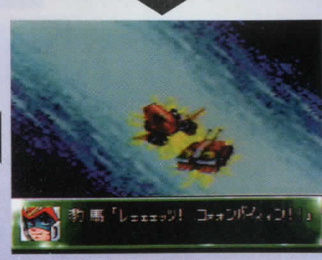
在故事之中，五人是來自不同的背景，所以五人有着不同的性格，可是，要合體的話，一定要五人一心方可以成功的，這便成為了合體的最大阻礙，而且在隊中的葵豹馬是出名的衝動派，經常因小事而與平素冷靜的十三發生衝突。






















# 鐵翼嵐飛・捲起空中戰幕
# SIDEWINDER 響尾蛇

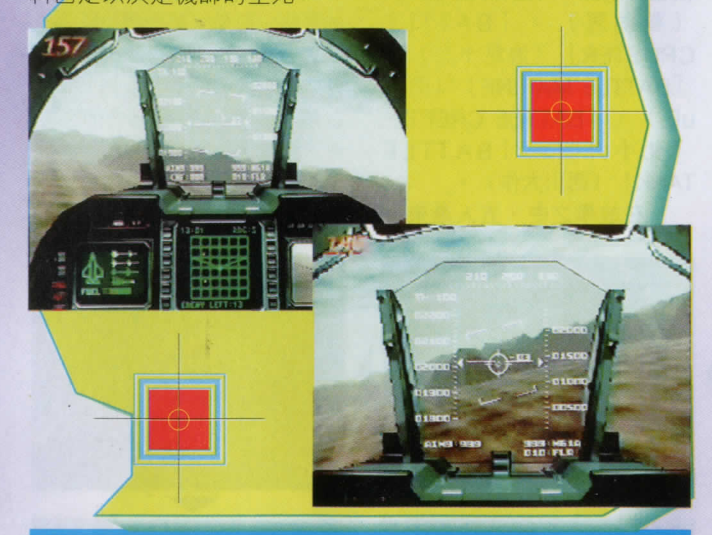



文：ICEMAN

呵呵！自《ACE COMBAT》後已很久沒有燃起戰鬥意欲了，但當編輯部通知《SIDEWINDER》推出後，血液竟又再次沸騰起來，於是……來吧！就讓我們在空中放放飛機煙花吧！不過在正式開始前還是先說說《響尾蛇》此偉大譯名的由來吧，由於「SIDEWINDER」其實是美製空對空「響尾蛇」導彈的英文原名，故筆者便乾脆直譯為《響尾蛇》，請各位喜歡挑骨頭的朋友「三思而後挑」，OK？

## 遊戲的兩個視點

遊戲畫面是設定有兩個視點的，當玩者按SELECT後便會切換至另一視點，而兩個視點分別是視界較廣但只看到「H.U.D」，另則是視界較窄但除「H.U.D」外更可看到雷達等輔助資料。至於「H.U.D」的全名便是「HEAD UP DISPLAY」，作用是顯示機師在戰鬥中所需資料的顯像屏，而在真實的空戰中，這點點的快速資料已足以決定機師的生死。



## 繁複的SAVE程序

在此遊戲中，不能不提的是遊戲的怪奇SAVE方法。在遊戲中如玩者想SAVE的話，便先要在任務選擇畫面中按×鈕返回OPTION畫面及SAVE，之後再按○鈕再次進入遊戲便OK。

## 兩種操作方法

在OPTION中玩者是可選擇兩種操作方法的，而分別便是「NORMAL」較為便利，不用自己選擇發何種飛彈，不過同亦不能翻滾；至於「EXPERT」則較為複雜，機體雖可作出翻滾，但在決定機體類型後玩者亦要配置飛彈的份量，而在攻擊中亦要自己選擇發射何種飛彈。




至於在類型方面，此遊戲本除對應手掣外更可對應一專用搖桿的，可惜到執筆時仍未推出，故本攻略亦以手掣進行。

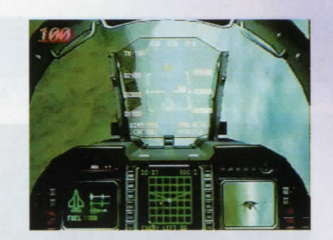
## 遊戲的三種模式

### TRAINING

雖然被稱為訓練模式，但其難度只比正式任務稍為溫和而已，不過好處是此模式可無限續版，玩者大可先在此熟習操作才正式攻略遊戲，至於模式亦有三個任務供玩者選擇。此外，在訓練習模式中玩者是可選擇所有戰機進行任務的。

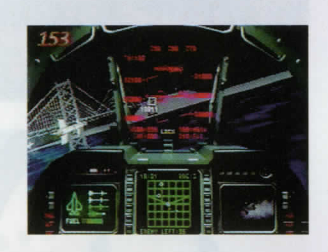


### WOLVES AWAKENING



用以練習空中戰的版面，在此版面中玩者的任務是將所有敵機擊落，而任務的規定進行時間是179秒。

### DARKNIGHT ASSASSIN



用以練習空中戰及攻擊地面目標的版面，此外由於此版是在晚上進行的，故玩者可在此享受一下甚麼是「非常夜晚」，當然，地面目標亦會作出些少應酬。至於在任務方面，玩者必須於197秒內將目標物——興建中的大橋破壞。

### DESERT FOX



可說是「DARKNIGHT ASSASSIN」的升級版，玩者可在此版面中練習如何應付更激烈的空戰及大量地面目標的頑強反抗。而玩者的任務便是在197秒內將敵方所有地面上的油田設施破壞。

## MISSION




正式的遊戲模式，玩者共需完成共十二個任務，而每完成一個任務均會因應玩者的成績而增加可選用機種。另在此模式中玩者只有六台戰機，當全數被擊墜後便GAME OVER。

## V.S.BATLLE




通信對戰模式，在準備好兩台電視及主機後，玩者便可以「對戰線」將兩台主機連接及對戰。

## 畫面點樣睇




**1） 時間**

顯示還剩下多少時間進行任務

**2） 油門**

用以調教速度，最大可調至100，越開得大便耗油越多

**3） 速度計**

顯示自機的飛行速度，但要注意的是當低於450時便會令戰機失速

**4） 方位計**

顯示自機的飛行方向，0是正北、90是正東、180是正南而270便是正西

**5） 高度計**

顯示自機的高度，但要注意的是當高於12000便會令戰機失速

**6） 攻擊目標**

顯示出攻擊自標的方向

**7） 水平計**

顯示自機的飛行角度，正數是向水平以上，負數是向水平以下

**8） 電眼**

在平常時可看到自機的情況，但當射出飛彈時便會顯示出飛彈有否擊中敵機，而在鎖死敵機時亦會顯示出目標的影像

**9） 自機狀態**

**飛彈**

顯示正使用那一種飛彈，上兩枚白色的是對空用的，而下兩枚綠色的是對地對艦用的

**機體損壞**

顯示機體的受損程度，當中綠色是沒有損壞，之後的級別是黃色、紅色及將死的紅色閃燈

**燃料**

顯示機體剩下多少燃料，當用盡後便會墜機

**10） 雷達**

在顯示上分為遠距離、中距離及近距離三階段，而顯示上紅點是高度比自機高的敵機、黃點是比自機高度低的敵機、藍點是地上或海面目標、白點是玩者一方的戰機或艦隻、白圈圈着的是被玩者鎖死的敵機，至於閃燈的便是該任務的目標。此外，在雷達下的「ENEMY LEFT」便顯示出剩下的敵機數目。









# MISSION 1

## 擊墜被奪的F-16

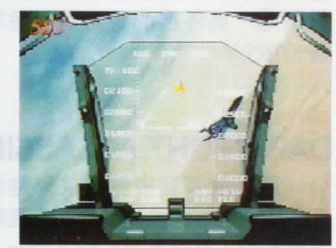
**進行時間：16：00**
**天氣：晴朗**
**任務目的：擊落F-16**
**限制時間：599秒**

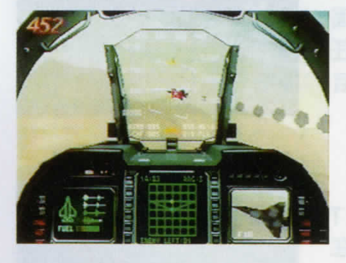
由於新型空對空飛彈設計圖被敵方組織的間諜偷去，並以裝備了四枚試作品的F-16逃走，為不令設計圖落入敵方手中，故玩者的任務便是將此台F-16擊落。

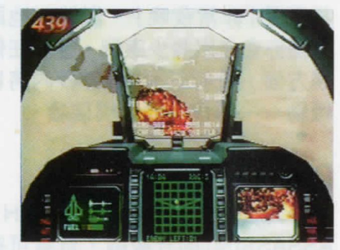
因為是首個任務的關係，故論難度此版只屬入門篇，相信在之前的訓練中，玩者們已明白應如何處理基本的空戰吧。同時由於剛開始遊戲，故筆者亦沒有足夠資金購置更新型的戰機，所以在首個任務中還是乖乖地用回基本的F-4E。至於在任務方面，由於目標只是一台F-16，故理論上筆者只需擊落目標便可過版，但「身負重任」的筆者又怎可如此經易放棄已到口的肥肉，況且那數台援護用的MIG-29亦不是太強。

在空戰方面，飛彈當然是玩者的主力武器，但玩者亦不難發覺即使敵機已被鎖死也不難將飛彈擺脱，至於原因便可從飛彈的基本運作解釋。由於飛彈的行動程序是推進、索敵及追擊，而推進的目的便是加速及避免與主機相撞，之後在一定距離後，飛彈亦以推進的時間完成索敵的程序，找到目標物，並且到達極速進行追擊。而正因以上的程序，所以如敵機在前方以橫向的航道推進的話，以敵機的速度加上自機的速度，再加上飛彈本身的推進






距離已很難準確地追擊目標，而且由於己發射了一段時間，故敵方機師亦已有足夠時間作出擺脱的預備。故此，在進行空中戰時，盲目地發射飛彈只會白白浪費彈藥，相對來説玩者應以操控技術從後尾隨，並在航道方向一致時才發射。

而在此版中，數台援護機MIG-29均屬一彈死傢伙，至於目標F-16則要射上四枚飛彈才會墜落的。

# MISSION 3

## 死守兵器工場

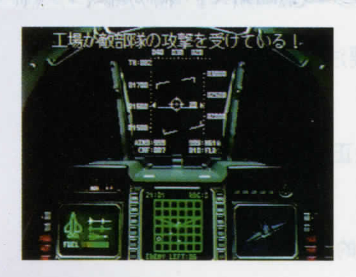
**進行時間：21：00**
**天氣：明朗**
**任務目的：保衛兵器工場•擊落所有敵機**
**限制時間：599秒**

在完成第一版後，筆者便有足夠資金選用F-14D，但在比較過第二、三兩項任務後，筆者認為以F-14D的性能己絕對勝任於任務三，同時貪心的筆者亦想以較輕鬆的狀態處理要保護要人機的任務二，因為在經驗上所得，通常要人機也不要命地四處「巡遊」，故自機如有更高的性能便可以速戰速決減低任務失敗（要人機被毀）的可能性。因此，筆者便選擇先進行任務三。

正在太平洋作軍事演習的A國突然派出一隊由F/A-18及A-10編成的機隊飛向我方都市，並且配備了空對地飛彈企圖炸毀我方的兵工廠及停泊在隔鄰的航空母艦，為阻截對方的陰謀，玩者必需確保兵工廠及空母的安全並且將敵方的機隊全數擊落。

在這次任務中，玩者可説第一次正式在晚間進行任務，雖然畫面中的能見度極低，但其實在訓練中玩者亦應早已明白觀察雷達在實戰中的重要性，至於如讀者還是不滿畫面的「非常夜晚」的話，筆者便有一個非常「茅柴」的方法，那便是索性將電視的光度調教到最大，嘿嘿！包看得清清楚楚。

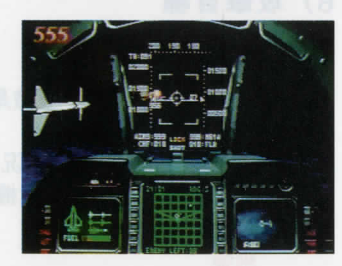
至於在攻略方面，在任務開始時便要將戰機駕至雷達所顯示的綠、白二點所在，因為該處便是兵工廠及空母所在，故切勿中途被敵機所引而駕往別處，令保護目標被毀，此外在到達目的地










後亦要在兵工廠的上空作盤旋飛行，不要因一台敵機而死追，導致因調虎離山而令保護目標被毀。而於戰鬥力上，F/A-18亦是一枚飛彈便可買起的傢伙，跟之前的敵機相比只是有較好的速度及回旋力而矣。至於A-10方面玩者便要小心了，問題並不是此機種很難應付，相反地是因為A-10的飛行速度實在太慢，故在追截時如航道太接近便會出現撞機的危機，加上在防禦方面A-10是要兩枚飛彈才玩完的，故筆者亦提議先處理數量只有兩台的A-10。

# MISSION 2

## 援護要人專用機

**進行時間：11：00**

**天氣：有霧**

**任務目的：保護要人專用機•擊落所有敵機**

**限制時間：599秒**

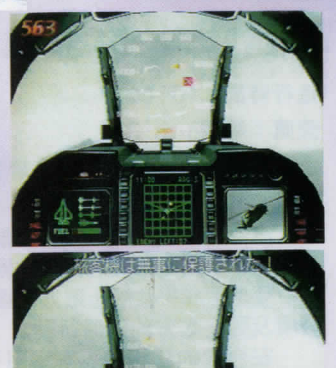
嘿嘿！戰略成功！在完成第三版後筆者便得到了F-15E，不論速度、防禦力、回旋力及穩定性均提高了不少，理論上已能從容地將第二版速戰速決。

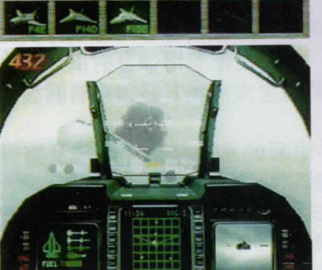
我方組織要人正前往世界經濟會議，不幸地敵方組織得悉後竟派出機隊進行截擊，企圖將正前往主辦國的專用機擊毀。故今次的任務便是確保要人機不被擊落及將敵方機隊全滅。

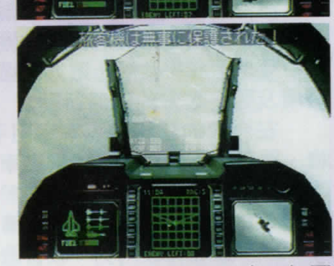
從進行任務前的資料中，玩者其實已早得知今次敵方的戰力只有3台MIG-29、2台Su-27及武裝直升機，而筆者在任務中亦發覺武裝直升機其實只有3台AH64，合共只有八台敵機，實在是微不足度的數目，以F-15E的實力己足夠有餘。至於在戰略上，筆者便先稍為減低速度及保持高度，用意是先將因位處低空而在雷達上以黃點顯示的三台直升機轟掉，而原因是因為直升機是不會移動的，再加上大霧便會令玩者難以發現，此外亦由於直升機能保持原位，故可不像戰鬥機般因要保持前進而一擊即離，取而代之的是在原位作出一次又一次密集攻擊，故對於沒有武裝的要人機來說可是最大的剋星。

而在處理掉三台直升機後，筆者便立刻加速往要人機處，理論上如能快速幹掉直升機，要人機極其量也只是冒冒煙而矣。至於在此階段，筆者便會以要人機為中心作盤旋飛行，只要敵機接









近範圍便立刻進行狙擊，但有一點要注意的便是看緊雷達，如再有敵機接近便必需暫時放棄及立刻返回要人機處追擊另一台，切勿因只顧一台而給與其他敵機有機可乘。不過筆者亦可給各位一個提示，基本上敵機攻擊要人機是有一定的航道的，故玩者只要將自機的高度提高至稍為比要人機高便可看清敵機的航道，同時亦能快速地看準對方的尾巴放出致命一擊。雖然以要人機來作餌是有點那個，不過此又不失為一個稍為冒險但卻「慳水慳力」的方法。最後，不能不提醒各位的便是切勿以為要人機是透明的而企圖穿過，記着！會•撞•機•的！

# MISSION 4

## 殲滅敵艦隊以守衛王室一行

**進行時間：14：00**

**天氣：晴朗**

**任務目的：保護王室遊艇•擊沉敵方艦隊**

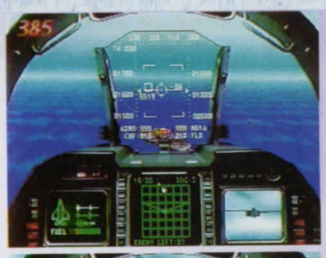
**限制時間：400秒**

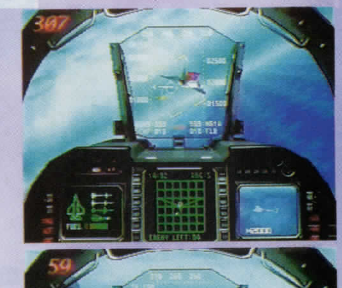
友好國家的王室人員於假期前往南方的島嶼渡假，但敵對組織竟派出戰鬥轟炸機企圖擊沉王室遊艇，於是我方決定立刻派出戰機進行援護及將敵方的艦隊連根拔起。

在開始任務時，玩者便會發現今次戰機是從航空母艦上起飛的，雖然起飛是由電腦控制，但筆者亦已預計到在任務完成後必定有降落此考驗，故在戰鬥中亦刻意控制戰機的油門以免因燃料不足而功敗垂成。此外在此任務開始，由於作戰範圍已越來越大，故玩者亦應好好地控制油門來節省燃料。至於任務雖然又是保護目標，但今次卻可輕鬆得多了，因為敵方其實只派了兩台M-2000攻擊王室遊艇，其餘的亦只是衝着玩者而來。

而在起飛後，筆者便立刻飛向右面的王室遊艇，因為負責攻擊遊艇的兩台M-2000已開始行動，至於在航道上筆者便稍為減低速度從兩台敵機的二時方向切入，順勢滑進其正後方及將之擊落。之後兩台以筆者為目標的M-2000便會快速地於左方出現增援，不過論實力亦不怎樣強。

在擊落該兩台敵機後，眼前的問題亦已解決，敵方已沒有再派出機隊向王室遊艇進攻，於是筆者便可以進行今次任務的第二步——擊沉敵方艦隊，至於在雷達上閃動的目標便是艦隊的所在，不過為節省燃料起見，筆者亦不以最高速前進，以免臨尾香。而在看到敵艦時，攻擊行動亦正式開始，不過在戰術上筆者









便決定先處理航空母艦後才料理兩艘驅逐艦。至於原因可是在攻擊時航空母艦是會派出戰機迎擊的，但如玩者爽爽快快地立刻幹掉空母，結果是空母在臨死前只能派出兩台F-14出陣，而戰機亦可減低無謂的損傷及燃料消耗。

最後，任務總算完成了，但玩者亦初次遇到一個難題——歸艦。不過令人慶幸的是，在空母上降落只是增加額外的分數，即使失敗了也不會扣去機數。至於在技巧上，玩者必須先將速度調低，之後將戰機駛至向着空母的艦頭或艦尾，跟着以大概45度滑入及同時將油門調至40左右，但要緊記在戰機差不多與母艦接觸時將機頭稍為提升，而在完全着地時立刻關閉油門令速度調至0，於是戰機亦成功降落。



# MISSION 5

## 殲滅戰車部隊及導彈發射車輛

進行時間：10：00

天氣：晴朗

任務目的：全滅敵方戰車及導彈發射車輛部隊

限制時間：477 秒

中東某小國正受到敵對組織的侵略，從情報中得悉對方裝備有相當數量的戰車及武裝直升機，此外更配有導彈發射車。為維持中東地區和平及壓止敵方組織勢力坐大，我方必須將有關設施破壞及阻止敵方的侵略行動。

在今次的任務中，本來阻手阻腳的只是數台戰鬥機及直升機，跟着剩下的只是一大群戰車部隊及導彈發射車，以難度來説本來只屬小兒科，但奇就奇在於試版時竟發覺對方的地對空飛彈竟能將位於萬多公尺高空的筆者鎖死，實在太可怕、太離譜了………故唯有改用另一較冒險但絕對可行的方法，不過先此聲明，在此任務中如稍欠耐性及冷靜便一定招至慘敗下場！

至於在任務開始時，玩者便先遇到數台M-29，但由於前方不遠處便是敵方的戰車及導彈發射台陣地，以制空權來説對方已有絕對優勢，如再加上戰機的攻擊便會令自機落入絕體絕命的危機中，故為安全計必須將數台M-29引至外圍作戰，同時緊記不斷留意雷達，切勿在戰鬥中誤闖「雷池」。而在擊毀兩台M-29後，下一個步驟便是在雷達上找到三台HIND（武裝直升機），至於在前進的路程中，玩者亦會遇到部份地面目標，有可能的話玩者應盡可能快速地順道掃除之，減低之後的負擔。最後，在擊墜三台直升機後，玩者的任務便只剩下地面目標，而在處理這些地面目標時，自機的高度必須保持於500公尺左右，令對空飛彈不易命中。至於在航道方面亦有兩種的，一是與目標成直線，作一口氣的轟擊，此方法的進行速度雖然是快，而且敵方飛彈也不易擊中玩者，但缺點是因索敵速度追不上自機速度命中率低；而方法二便是對目標作橫向攻擊，一面橫移一面將目標逐一鎖死及發射飛彈，好處是命中率高，但缺點是因進行速度慢而較易被對方飛彈擊中。不過不論玩者是使用何種方法，筆者亦有一點要提醒各位的，那便是攻擊要一氣呵成，切勿因一發的失誤而立刻改變航道企圖補中，因為此舉會令自機的速度及航道改變而中回剛才位置的飛彈。故此如有此情形，玩者應依回本身的航道繼續攻擊其餘的目標，不中的便寧願留待第二輪攻擊中處理。









# MISSION 6

## 擊墜恐佈份子機隊

進行時間：18：00

天氣：晴朗

任務目的：擊墜所有恐佈份子戰機

限制時間：400 秒

我方的油輪在紅海突然被不明來歷的機隊所擊沉，本來估計此乃是敵方組織的報復行動，但經調查後發現原來是一群恐佈份子的所為，但不論如何，我方絕不能無動於衷的，故今次的任務便是將所有有關的恐佈份子機隊一隻不留地擊毀！

至於在出發前的資料中，玩者已得知對方機隊是由MIG-29、F-16及F-4E組成，而筆者在測試發覺敵機原來只有12台，分別是6台F-16、4台F-4E及2台MIG-29，而且論水準可説只屬於「鴨仔」階段，以一個能攻略至第六版的機師來説實屬小兒科，於是筆者亦發神經地選了以F-4E作戰。

在開始任務時，筆者同樣又是由航空母艦上起飛，故聰明的讀者們應已猜到在任務完成後又要玩歸艦遊戲吧，不過放心，同樣地即使失敗了也只是加少了分數，絕對不會扣去機數的。而在實戰方面，雖然敵機的水準只屬一般，但由於數量始終也有十二台，故玩者亦不能掉以輕心。至於在處理上筆者便提議使用游擊戰術，實行逐個擊破。此外在追擊中亦不要只是死追一台敵機，因為此舉會令自機在不知不覺間被敵機包圍及群攻，故在追擊時，如有敵機進入有利的航道便不可放棄這大好的機會。同時，如在追擊時總是不能順利將目標的一台擊倒便要立刻改變目標，以免白白地將燃料浪費於沒有效益的;追逐上。

最後，當玩者將十二台敵機均擊落後，全場最好玩的歸艦遊戲便在眼前，而處理的方法亦正如第四版般。不過筆者亦可向各位派派定心丸，因為降落失敗除不會扣機數外，其實甚至在母艦上墜毀也有少量分數的，故玩者即沒有信心也要盡力試試，因為失敗了也有着數。









# MISSION 7

## 破壞石油提煉設施

**進行時間：13：00**

**天氣：晴朗**

**任務目的：徹底破壞敵方石油提煉設施**

**限制時間：537 秒**

一向供給我方石油的某國突然叛變，並且轉投敵方組織，由於此國給予我方的石油產量達至5%，故絕對不能給敵方組織擁有如此龐大的資源。同時上層亦決定派出戰機破壞此國的石油提煉設施，以免資源落入敵方手上。此外，為切斷敵方對提煉設施的控制，故在破壞任務中亦同時要將設施隔鄰的機場徹底破壞。

相比起第五版，其實此任務一點難度也沒有，因為地面設施雖然同樣有保護設施，但相比起來只屬一般應酬。此外迎擊的機隊雖然由M-2000及MIG-29組成，但數量便只有七台，水準也只在「鴨仔」階段。不過相對來說，此任務中玩者所要面對的問題便是地面設施實在不少，因此如何善用燃料便是今次的課題。

正因此上的狀況，故筆者在任務開始時便立刻將油門控制在70至80之間，並一直維持此速度。而在戰術上，筆者便將七台戰機先行擊毀，之後才處理地面目標。同樣地，由於地面始終有地對空的砲火，故空戰戰場亦盡量保持於外圍，不過有一點要注意的便是緊記速戰速決，不要浪費寶貴的燃料。至於在料理好七隻鴨仔後，筆者便先行處理機場，因為機場的目標較易處理，炮火亦更弱，故理論上所需的燃料消耗亦較少，而筆者也更易從燃









料的殘量來決定轟擊的節奏，不會自亂陣腳。

而在地面目標的處理上，由於迎擊的砲火只屬一般，故筆者便決定以命中率作優先考慮，採用低空轟炸，以免因要作多輪攻擊而增加燃料的消耗量。在行動中，筆者先將戰機的高度控制於500公尺以下，油門亦盡量維持於50至60之間。如是者在第一輪掃擊、第二輪補中及第三輪執漏後便大功告成。

# MISSION 8

## 援護諜報機至領空

**進行時間：18：30**

**天氣：有霧**

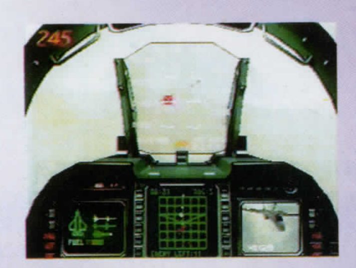
**任務目的：援護諜報機至我方領空 • 全滅追擊之機隊**

**限制時間：399 秒**

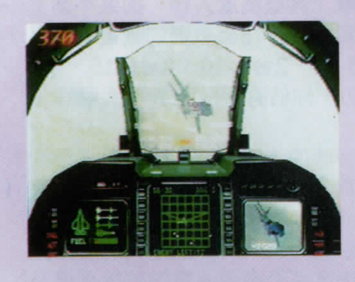
根據情報顯示，敵方組織已研製出新型的衛星雷達系統及作出試驗，而我方亦同時得悉其測試地點及派出三台用作諜報用的MIG-29取得設計資料，不幸地敵方亦發覺及派出由MIG-29組成的機隊進行狙擊。而今次的任務便是前往諜報機所在及作出護航，同時將敵方機隊全滅。

與第二版相對來說，今次的護航任務便複雜得多了，因為今次的保護目標共有三台之多。雖然諜報機本身因是戰鬥機的關係而能作出反抗，但似乎三名機師只曾受過間諜訓練，對於空戰的技術可説一竅不通，故如玩者稍一不留神便會自動去送死，因此本任務的真正課題便是「如何控制作戰範圍」。

至於在數量及類型上，敵方機隊是由12台MIG-29組成，而且部份機師的水準十分出色，絕對能與玩者作出緊湊的空戰，故筆者亦不敢輕敵，以暫時手上最強的F/A-18應戰。而在戰略方面，筆者亦以諜報機為中心作盤旋飛行，只要敵機接近那一台的防禦範圍便立刻橫向切入其航道及於其尾部進行狙擊，另同時也要一直緊看雷達，如有敵機乘虛接近便必需立刻放棄眼前目標及









返回該台諜報機處「驅蚊」。此外，在此任務中三台諜報機亦是不能穿透的，故玩者在盤旋時最好是保持於諜報機稍高的高度，此舉除可避免與諜報機相撞外更可看清敵機的航道，有利於作出致命一擊及快速援護。




# MISSION 9

## 擊沉敵組織遊艇

進行時間：13：30

天氣：晴朗

任務目的：擊沉敵組織幹部之遊艇

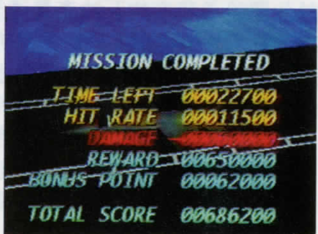
限制時間：480秒

經調查後，原來一世界性的軍事航空展竟是由敵組織所主辦，而且其幹部更身處會場附近的一艘遊艇上。為給予對方一個迎頭痛擊，於是上層決定利着軍事航空展覽之便作掩護，以戰機將該艘遊艇擊沉，抹殺敵方幹部。

根據經驗，似乎凡是硬仗均會玩歸艦的，而此任務亦是先在空母起飛才正式進行任務，於是筆者今次亦己有所覺悟。果然，在起飛後筆者便立刻遇上敵方機隊的「熱烈觀迎」，而且論實力更是開GAME以來最辣手的一次，由於在作戰前的資料中並沒有顯示對方的數量，故筆者在初遇上時的確有點措手不及，尤幸很快便能冷靜下來及控制回局面。至於在記錄中，在此初段戰鬥中敵機隊其實是由5台F-22、2台F-14、2台F-18及一台雷達偵察機E3A共10機組成。至於在水準上F-22及F-18均不能敵視，而F-14則較為「鴨仔」，E3A便是巨大標靶一個，要用上四枚飛彈才會玩完，但同時亦要小心它失驚無神射出的飛彈。此外，由於真正的目標身處遠方，故在耗油量方面亦是今次的難題之一，於是筆者便刻意一面戰鬥一面向北面移動，企圖以此方法來控制戰局，除能將密集的敵機拉鬆外，同時亦能將作戰範圍移至較接近目標的位置，於是在料理好該群敵機後也不必再跑一大段路才到達目的地，能不經意地達到節省燃料的目的。

在處理掉「迎賓機隊」後，玩者便要進行正式的任務——擊沉敵組織幹部所在的遊艇，然而在正式接觸時，筆者便發覺遊艇是被三艘驅逐艦所包圍的，加上三艘艦隻的跑火可説利害得有點過份，即使以低於500公尺的高度潛入也會遭到史無前例的痛擊，加上目標物被其完全掩護，故低空攻擊可説是差不多沒有可能的事，於是筆者便決定改用最古老的技倆——俯衝式高空轟擊。至於在技巧上，筆者便先將戰機駛至10000公尺左右，之後在雷達顯示目標在正下方時便立刻以90度急降及在鎖到目標時便立刻攻擊，同時在高度到達1500公尺時便立刻稍為減低速度及拉起戰機及脱離敵艦的攻擊範圍，如是者直至完成任務為止。不過筆者同時亦有一點提示，那便是1500公尺已是極限，如高度更低便很可能因不及拉起戰機而直插海上，此外如戰機的防禦已到界限便只好放棄三艘驅逐艦，不要為取得更高分數而勉強行事。




# MISSION 10

## 擊墜轟炸機機隊

進行時間：09：00

天氣：晴朗

任務目的：全滅轟炸機機隊

限制時間：419秒

由於敵組織對空軍基機作出制壓，並且奪去大量戰機及轟炸機後向我方都市進發，企圖向都市作出大規模轟炸，故我方必須作出全力的阻止，而此任務亦務必將敵方的機隊賦予毀滅性的猛擊。

話時話，可能不久前曾經得罪了甚麼高層人物，如果不是又怎會在此任務中被命令單人匹馬闖入共有15台戰機的賊竇中！大佬，在統計後敵方陣容共有2台B-52、2台A-10、3台F-15、3台F/A-18、3台F-4及2台F-16呀陰功！你估有架F-22真係大晒咩！好嘞，勞騷發完，開工。

其實在此版中實在沒有甚麼必勝的法門可言，因為此任務的性質基本上是一場壯烈的空戰，筆者亦不能預計讀者們會以甚麼航道飛行，至於玩者所能依靠的便是從之前的戰鬥中所累績的經驗，例如如何切入對方的航道、如何將戰鬥的範圍控制於股掌之上來節省燃料、因應甚麼情況來決定是否繼續追擊眼前的目標及如何將敵方機隊衝散以便逐一擊破。至於以上種種亦是筆者於版中所提及的主要技倆，而在這版中，玩者便要以之前所領悟到的技術作一次大考，因為如玩者能純熟地運用剛才所説的技倆的話，此任務便會只屬小兒科階段，相反地如還未能領悟的話，那麼便是一場惡戰，亦即是説閣下還未有足夠資格向前推進。

另一般來説不少人也會在此版中經常性地出現撞機情況，而筆者亦可在此給大家一個小提示，最主要的撞機原因便是不能在戰鬥中因應情況而調教速度，此外迄同時忽略了雷達的重要。至於補救方法當然是留意速度的配合及雷達的顯示，而在戰略上玩者亦應優先處理飛行速度最慢的B-52及A-10，以舉除可先快速地減低敵機的數目外，更可先將飛行速度與戰況不配合的空中路障剷除，免除後顧之憂。






# MISSION 11

## 阻止敵部隊侵略

**進行時間：16：00**
**天氣：晴朗**
**任務目的：擊退入侵的敵方部隊**
**限制時間：499 秒**

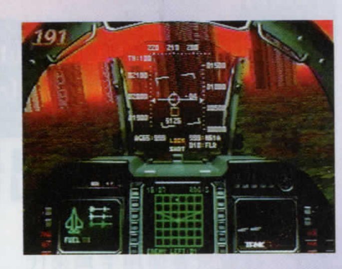
我方的軍事管制施設已被敵組織所發現，並且利用戰車隊登陸及向總部展開侵略攻擊。為阻止敵方的侵略及不讓對方得到物資，故今次的任務便是將被奪的設施破壞，同時擊退入侵的敵方部隊。

以機隊來說，今次所遇到的共有11台戰機，當中有4台武裝直升機HIND、3台MIG-29、2台M-2000及2台SU-27，而地面目標便有15個之多。而在處理方面，當然亦是先在外圍將機隊先行毀滅吧，至於次序上亦如以往般優先解決4台武裝直升機，不過在情況上不同的便是今次不用像以往般東尋西找才發現其蹤影，相反地只要直向衝散正前衝來的敵機的隊形後，只要不被對方影響而改變航線便可從前方捕捉到4台武裝直升機的位置。而在處理好4台直升機後，空中便只剩下4台戰機，至於其水準亦只屬一般，理論上並不難處理，而筆者的評價是MIG-29及M-2000還有些少挑戰性，但兩台SU-27則有些離譜了，到了第十一版還有如此鴨仔的敵機出現，實在有點浪費時間。









至於在機隊全滅後，玩者便要處理15個地面目標，在比較過後，由於地面的炮火只屬一般，理論上亦不能對戰機造成甚麼大損害，加上不少地面目標均於建築物隔鄰，故筆者亦不建議以俯衝式轟擊來處理，因為在此環境中可能會不慎撞向建築物，故筆者便以低空掃擊來處理地面目標。

# MISSION 12

## 擊沉司令空母艦隊

**進行時間：05：30**
**天氣：晴朗**
**任務目的：擊沉敵方司令空母艦隊**
**限制時間：520 秒**

終於，敵組織的司令部終被發現，原來其司令部是位於一艘航空母艦上，而該空母現正亦與另一艘空母及其艦隊航行中。局勢己到了決定性的階段了，今次將是最艱辛及最終的任務，目標是擊沉敵方司令空母艦，徹底地瓦解敵方組織。

感動！幾經波折，終於也攻略到最後一版了，即將可以「鳴金收BAND」喇！不過根據以往的慣例，通常最後一版也要搏老命才能完成的，相信各位亦已有心理預備吧。

在起飛後，玩者便會立刻遇上迎擊的敵方機隊，而此機隊是分別由4台F-15及6台F/A-18共10台戰機所組成。而在作戰水準上，此十台戰機均屬皇牌級數，絕對有能力與玩者周旋，如水準不及分分鐘會沒有機會看到敵艦，故在處理時絕對要打醒十二分精神。至於由於是最後一版的關係，故如玩者不想與之搏命亦可不理會所有攻擊，一於開盡油門飛至目標空母，使用最簡單、直接的方法——只擊沉目標空母來完成任務，之後等看爆機畫面。

不過，如此做法實在太沒有大志了，正所謂好頭好尾，故筆者仍然與10台敵機展開空戰，並且在全滅敵方機隊後立刻依照雷達的指示飛往第二目標。至於由於第一台空母是由3艘驅逐艦作護航的，而且驅逐艦的對空砲火實在利害得驚人，故筆者便選以俯衝式轟擊來擊破第一批目標。同樣地，筆者先將戰機,提升到










10000公尺的高空，之後在目標位於正下方時便立刻高速衝下及攻擊，同時在1500公尺拉起機頭及撤離。至於在攻擊目標方面，筆者便先幹掉空母，以免它再派出機隊，而在戰略上筆者的如意算盤亦打響了，在高度6000左右時空母已玩完，並且只能放出一台F-14，同時因還有數千公尺的空檔，故筆者亦順便一口氣擊沉了其餘3艘驅逐艦。當然，剩下的一台F-14亦在筆者回歸水平狀態後成為美味的點心。而之後，筆者便駛向最後目標，並且以同一方法將司令空母擊沉，同時亦一口氣將所有艦隻處理，順利回航。而在成功地在母艦降落後，筆者也完滿地完成整個遊戲，鳴金收兵。




# 經典名作一期完攻略
# BEYOND THE BEYOND




## 出發

主角(名字可由各位自行決定，在此只會使用主角來代表)的父親奇拔茲KEVINS(**ケビンス**)是瑪利奧國(**マリオン**國)的騎士，由於妻子早就死去，自己又要為國家出力，所以就將主角寄養在前騎士團長加拉克GALAHAD(**ガラハッド**)的家中，而自己則每個月來對主角進行一次嚴格的訓練。

這天剛好又是奇拔茲到來的日子了，看見主角遲遲未歸，加拉克的女兒安妮ANNIE(**アニー**)感到非常擔心，正當安妮回到房子時，奇拔茲便帶着因訓練過度而昏迷了的主角回來，不過他因為要提防敵國巴特魯BANDORE(**バンドール**)的來襲而急着回國，臨行前他叫加拉克讓主角到瑪利奧國一趟，而加拉克則提出不如先讓主角去完成一些試練，奇拔茲亦贊同這意見。

第二天早上，加拉克叫主角到村子東面的奈落之洞穴取那裏的聖水回來，然後便將一個水袋(**すいとう**)交了給主角，這時安妮嚷着說要跟主角一同前去，但加拉克就以過於危險而拒絕了她。從地下室取得了放在牆邊的中劍(**ミドルソード**)以及那些放在木桶及儲物箱的道具後(最好能多帶藥草**やくそう**)，便可離開加拉克的房子出發，不過在臨行之前，加拉克叮囑主角在奈落洞穴遇上分支路時必定要選右方的路。







## 試練

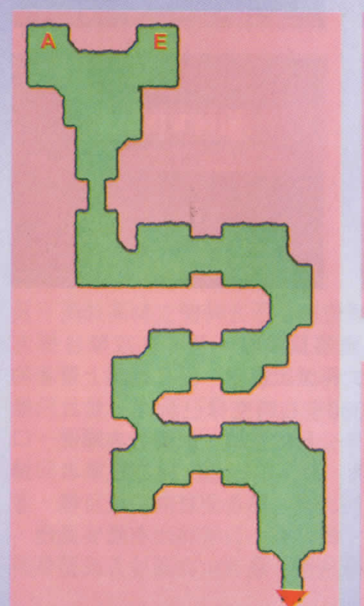
離開村子往右方走，很快便可來到奈落之洞穴，經過了第一戰後，主角竟然發現安妮跟着他來到了洞穴之中，她為了令大家對她改觀，決意獨自走進洞中去取聖水。當來到分支路口時，安妮竟走進了左方的通道，主角因為擔心安妮，於是亦不理危險地走進了左邊的通道。

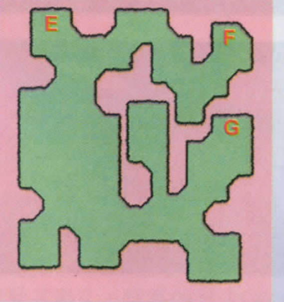
主角追着安妮來到左邊通道的盡頭，卻看見她被一條從毒沼中伸出的觸手捉住，主角身邊的小龍史丹拿(**スタイナー**)雖然已盡力搶救，但安妮最後仍是給拉進毒沼中。主角無計可施，只有先回到分支路的右方盡頭，向着水泉使用水袋，將聖水裝入水袋之中，然後再回到這毒沼前面，將聖水向着毒沼使用，而那觸手亦因此將安妮拋回主角面前。這時主角將餘下的聖水給安妮飲下，安妮醒過來後，便正式加入成為同伴，於是兩人就一起離開洞穴了。

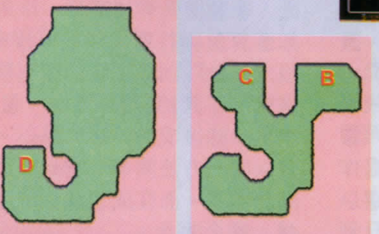











# 歸來

主角總算是完成了加拉克的要求，取得了聖水，而加拉克亦打算明天就帶主角到瑪利奧國，對於擅自走到洞穴的安妮，加拉克自然是責備一番，但這時他卻聽到一陣微弱的求救聲音，原來那聲音是來自安妮的哥哥比魯茲BERUSHI(ベルーシ)的，因為瑪利奧國被巴特魯國用卑鄙的手段入侵，比魯茲幾經辛苦才能逃脫，可惜亦身受重傷，奄奄一息。眼見自己的哥哥快要死掉，安妮竟不知不覺地發揮出服用聖水後的一種治療能力，救回了比魯茲，但跟着卻因身體不支而暈倒。

原來比魯茲是奇拔茲因眼見敵人入侵，所以便叫他回來將事情轉告加拉克的，主角為了父親，而比魯茲則為了信義，亦決定出發到瑪利奧國，安妮最初是想阻止兩人的，但知道沒法改變他們心意後，便改為要加入主角的行列，加拉克亦默認安妮的治療能力是可幫到兩人的，於是亦不再加以阻止了。












# 戰士

從愛拿村向右上方走，很快便可以來到瑪利奧城前的市鎮，只見這裏已經滿了是巴特奧國的士兵，四周更貼滿了告示要戰士撒姆蘇SAMSON(サムソン)在明天朝早之前現身，否則便會處決瑪利奧國的王子愛德華EDWARD(エドワード)，鎮上雖然因為被敵軍佔領而對武器的出售有所管制，但對於現時的隊伍來說仍是能有所改善的，所以不妨先去武器店逛逛。正當主角從鎮上居民那裏收集情報之際，巴特奧國的士兵卻剛好找到了撒姆蘇的藏身之所，於是群起圍之，但士兵們都怕了他而沒有一人敢走上前捉他，而撒姆蘇亦趁這時發難，一舉衝破士兵的包圍逃到藏身小屋旁的墓地去，不過當士兵們來到墓地時卻找不到他，主角於是來到他剛才藏身的小屋裏調查，發現在木枱前有一暗掣，走到地下室開動機關後，墓地裏便會出現秘道的入口，三人在洞穴內一直前進，終於找到了撒姆蘇，比魯茲向撒姆蘇簡單的說過主角和安妮的身份後，眾人便隨撒姆蘇潛入地下牢救出愛德華王子，打倒了三名獄卒後，眾人使用從獄卒身上取得的牢獄之鍵(ろうやのカギ)，打開了被困在獄中的愛德華，愛德華加入到隊伍後，眾人開始從原路離開，但中途卻被敵軍中的拉姆(ラムウ)截下，更以咀呪披肩向撒姆蘇下呪，深信主角們不可能走遠的她，還故意給機會眾人逃走。












# 逃亡

眾人回到地下秘道後，撒姆蘇為免一起行動時容易被人發現，故交了一串念珠(ロザリオ)給主角，叫主角們到鎮東的邊境教堂會合，這時隊伍會只剩下主角、安妮及比魯茲三人。從瑪利奧城向右下方走，終於在山邊找到會合地點的教堂。

教堂裏的神父最初是會扮無知的，但只要你向着他使用念珠，他便會打開身後的暗門，讓你和撒姆蘇他們見面，但眾人若要離開瑪利奧城，便必須先將地上的女神砌圖完成才可。

進入洞穴後，比魯茲為免眾人被追上，獨自留下關上鐵閘，更將開關的手柄毀掉，以阻礙巴特奧的追兵，雖然安妮不捨得自己的哥哥，但為免白費比魯茲的一番苦心，眾人還是繼續上路。不過，由於咀呪的影響，撒姆蘇在戰鬥中經常會出現不能行動的情況，即使可攻擊時，亦間中會自己反受1/4殺傷力的損傷。

在洞穴內，眾人會遇上一位迷途的神父，於是各人亦帶着他一起離開，而拉姆眼見主角他們已逃到薩拉古國(ザラグーン)的領地，亦放棄了繼續追擊的念頭，因為她知道主角們即使去到那裏也是不會得到援軍的……









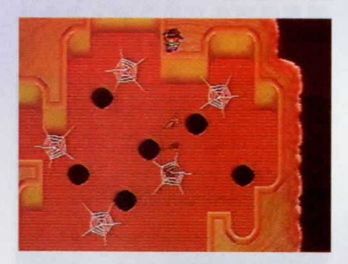


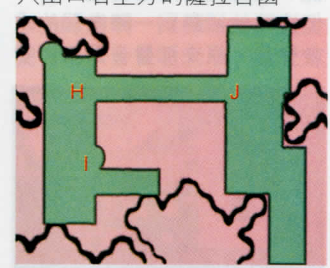


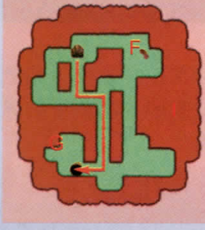
## 巨木

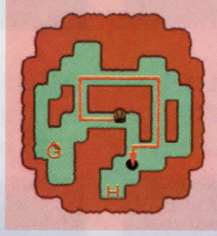
雖然離開洞穴後在上方又有另一個洞穴，裏面更住着一條巨龍，但這時前往這洞穴是沒有真正用途的，所以大家暫時大可不理這裏，反而在洞穴前的小旅館則可讓你回復回復，而迷宮內救回的神父更可替你SAVE，方便得很。

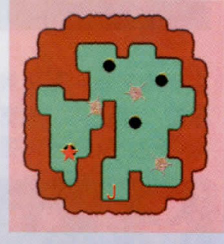
從小旅館向右前進，眾人便會來到一個由兩株大樹組成的迷宮，首先左半部份的樹每層均有一個南瓜，你要小心地將南瓜推進途中的小洞內，才能避免掉進下一層，至於在右方的樹幹內，你卻要踏進適當的洞以掉進下一層，不過由於每一層的地面都結了很多蜘蛛網，假若踏進下方是蜘蛛網的洞穴時，你是會被反彈回來的。通過了這巨樹通道及一個簡單的洞穴後，眾人來到了洞穴出口右上方的薩拉古國……

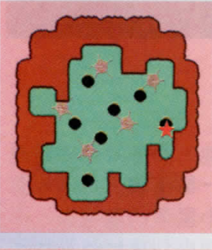
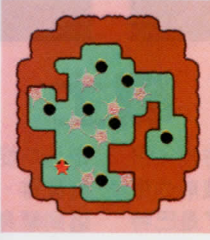
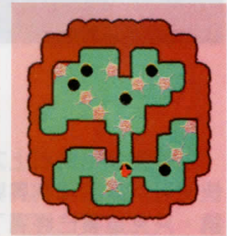
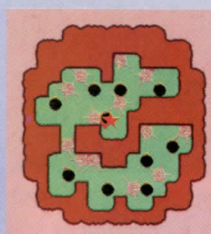
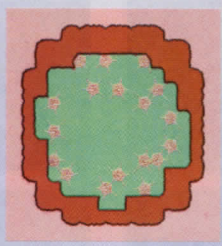
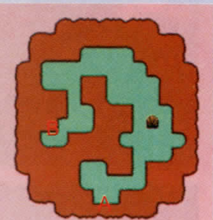



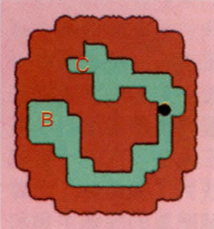


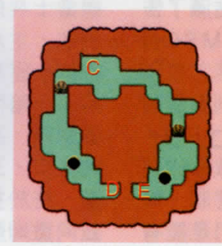


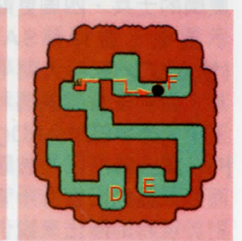










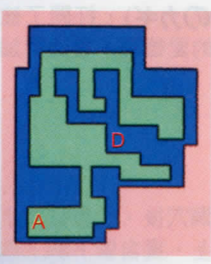

## 咀呪

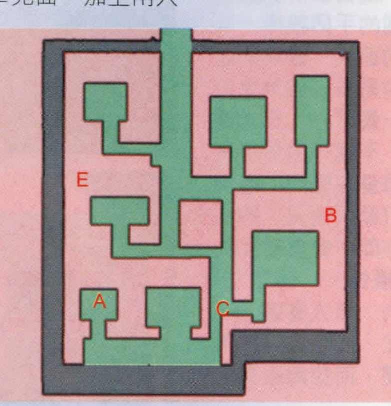
眾人到達薩拉古國後，第一時間便想進城和國王見面，但大臣古里度(グレード)卻說懷疑眾人的身份，在城門前截住了他們，還想就此將主角們趕走，幸好曾與撒姆蘇並肩作戰的比阿度(ピアット)認得撒姆蘇的樣子，古里度才不得不答應引見眾人給薩拉古王，但他卻提出要撒姆蘇先通過一次考驗才真正承認他的身份，而且更以需要準備為理由，叫主角他們先到鎮上逛逛。

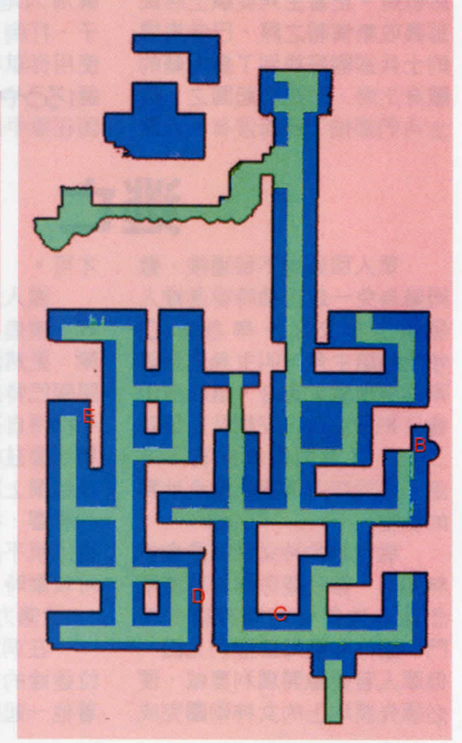
當眾人離開王城時，一名小孩子告訴各人可從地下水道進入王城，眾人於是調查這鎮入口附近的一口井，進入了地下水道，先經水道繞到酒吧的密室，取得寶箱內的銅之鍵(どうのかぎ)，然後便以此開啟水道內的門，偷偷地潛進了王城內。

在王城內，騎士拜臣(バイソン)告知各人會受到這種對待，完全是因為這國家的實權已被古里度所掌握，並說若中了古里度的陷阱而被趕出薩拉古時，可再來這裏找他。

回到鎮上，眾人得士兵的通傳而進城找薩拉古王，但由於王宮內各人都很久沒有和撒姆蘇或愛德華見面，加上兩人又是為借兵救國而來，薩拉古王一時間亦不知怎好，這時古里度獻計要撒姆蘇舉起廣場上的一條巨







柱，撒姆蘇雖然拼力一試，可惜因身體受咀呪的影響而功敗垂成。

眾人被趕離王城後，再次經地下水道來到了王城內，拜臣他們知道了撒姆蘇是因受到咀呪而舉不起巨柱後，便建議主角們到大陸南方一個祈禱師所SHAMAN(**シャーマン**)所居住的地方，說那裏的人或許有辦法替撒姆蘇解呪，臨行前，




薩拉古后更將一粒不可思議之種子(**ふしぎのタネ**)交給主



角，希望會有幫得上忙的時候。



## 周遊列國

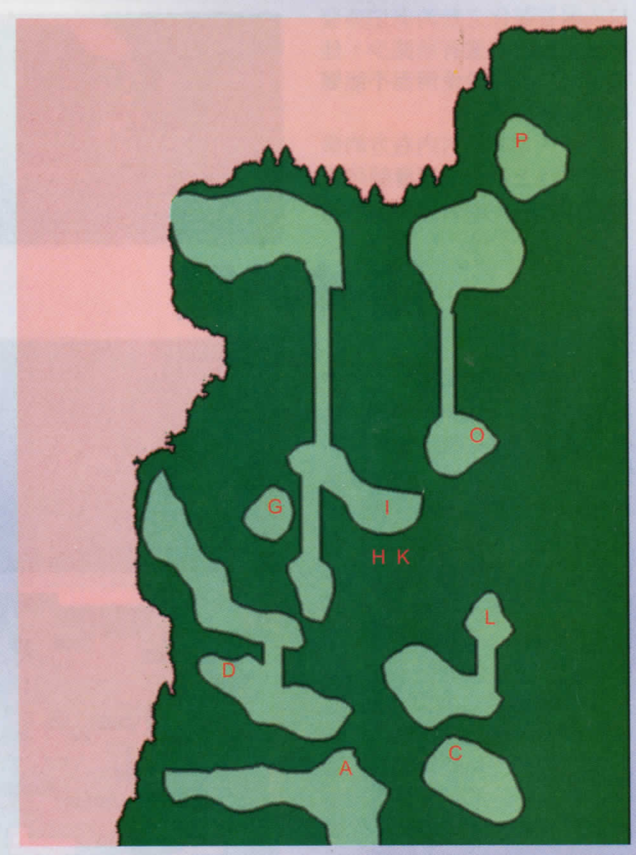
離開薩拉古國後，眾人一直向右下方走，不久便會來到位於砂漠的奧化村(**オファ**村)，雖然從村民口中得知村的左上方有一座諸神之神殿，但這時即使你去也是毫無作用的，所以還是從這裏向左下方走，來到位於海邊的港口鎮蒙馬特(港町**モンマルト**)吧，這裏有一間賣壺的店子，你要在這時以200G購入一個不可思議的壺子(**ふしぎなツボ**)，在此勸各位在奧化村時最好不要改化隊伍中的裝備，因為蒙馬特鎮的裝備是較強的……

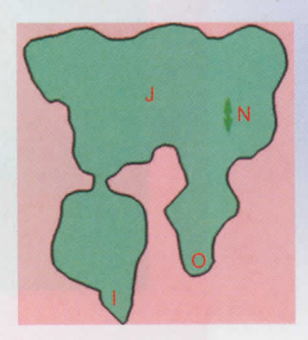
除此之外，主角從鎮上居民的口中得知這鎮在晚上是有不少海賊出沒的，但主角們卻要先得到一枚叫月之碎片(月**のかけら**)的道具才能得以在晚上進入這鎮，而賣壺店主人的寶物魔力之壺(**まりょくのつぼ**)則被海賊多米洛船長(**ドミノ**)強行買下，於是各人只好先向下一個目標進發。

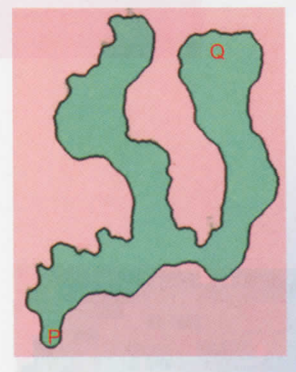
經蒙馬特鎮向上直走，眾人會先經過一個名為達波波的迷宮(**タンポポダンジョン**)，

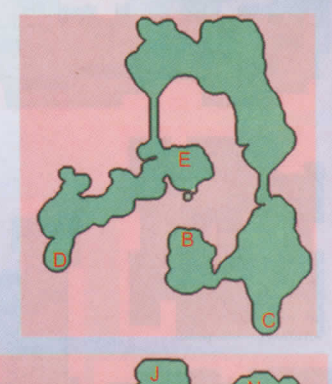
這迷宮的最大重點是去取得放在山邊的一粒魔法石(**まほうせき**)，因為若沒有這道具的話，你是不能讓第一位隱藏人物加入隊伍的。

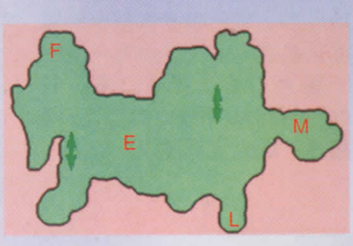


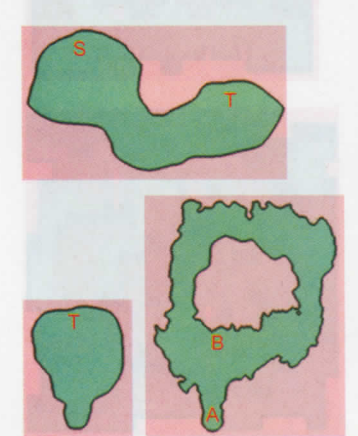



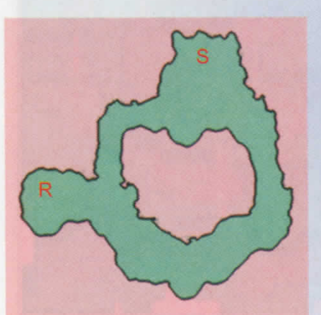



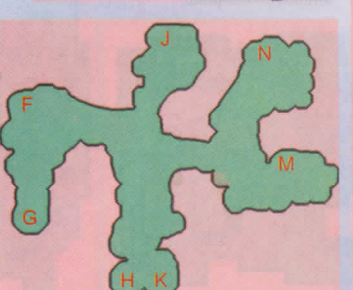



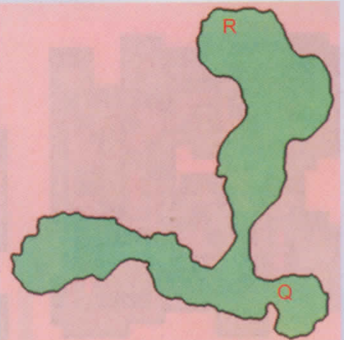



# 斯摩村

從洞穴的出口向右下方走，眾人會來到斯摩村(シモン村)，這時鎮內的一位老伯正在找尋自己的兒子噹噹(トント)，原來這噹噹偷了可令人變成透明的寶物魔力袍，不知走到哪裏去了，除此之外，村內保管變化之粉的老伯亦發現變化粉的數量有所減少，他很擔心被人過分使用而不能變回原來的樣子。

眾人本想到村內右方的祭壇找大陸上最強的魔導師可里特(ホネット)，但通往祭壇的路上卻有一塊魔導之石阻着，只有可里特自己或正常狀態下的撒姆蘇才能拿開這石，主角們只好到村子上方的大樹內向這村的長老求助，但就連眾長老亦對撒姆蘇身上的咀呪束手無策，各人於是失望而回。




在村的左方有一間小屋，裏面住着一位研究精靈召喚魔法的老人，他希望主角能替他去取得南方洞穴中的魔法石，並答應在事成後傳授召喚魔法給各人，主角於是將在達波波迷宮取得的魔法石拿出來向他使用，老人在接過魔法石後便放到大鍋中，卻引起了一個小爆炸，出現了一隻黃色史萊姆狀的傢伙，而且在主角調查過牠後便跟着眾人不放，一直到離開村子時，這傢伙終於現出本來面目，原來他就是村裏失蹤了的噹噹，因變化粉令他外表變得古古怪怪，他正煩惱如何是好，結果他加入了主角的隊伍，與主角一起展開旅程。

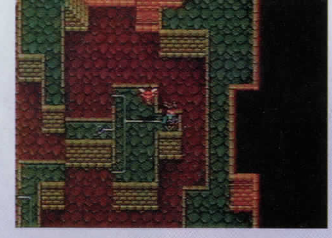


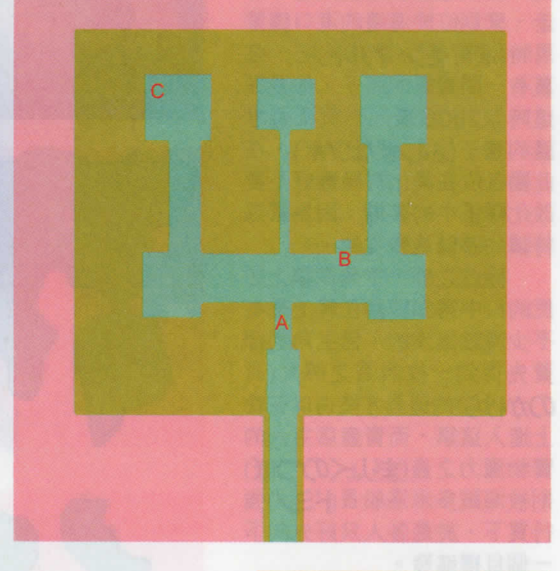


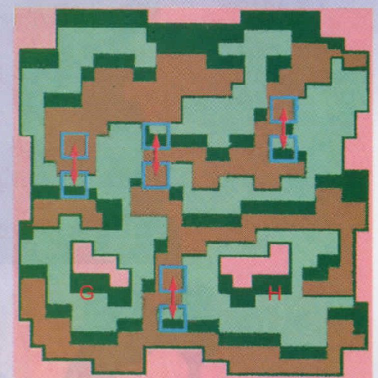

# 諸神神殿

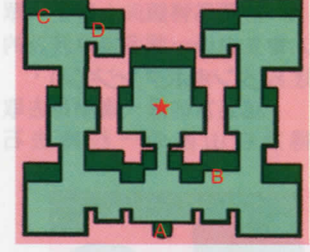
得到了新同伴後，主角們回到了砂漠中的諸神之神殿(這確實是要繞過一段相當長的路的，但各位大可視之為給噹噹提升等級的機會，而且其他隊員亦的確要有一定的等級才能安全地攻略這迷宮)，為了能令戰鬥中有足夠MP應戰，不妨先在奧化村的道具店大量購入魔法藥水(まほうのポーション)。

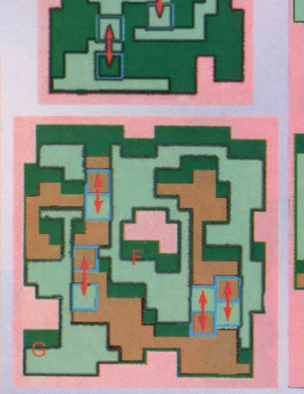
這迷宮共由地面、1樓及B1~B6所構成，其中B1~B6各有一些有一菱形的地形，當你站在這些地形之上時便能令菱形所連接的牆壁移動，你要利用這些牆壁移動後改變了的地形加上每一層高低部份的關係來前進，由於這迷宮一層比一層大，是很難一口氣完成的，一旦MP不足時最好先行撤退，以免全軍覆沒。

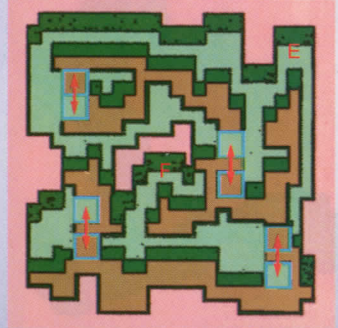






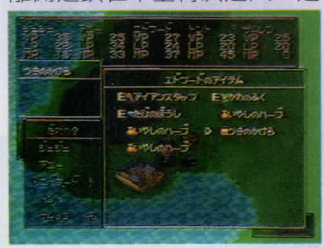




## 夜都

眾人在迷宮B6取得了灼熱之壺(しゃくねつのツボ)及月之碎片後，便離開迷宮回到港口鎮馬蒙特，在入鎮前主角使用月之碎片，果然馬上變成了晚上，在這時進入的馬蒙鎮，和日間進入時大為不同，由於海水退了，多了不少可活動的地方，不但令你能取得上次來到時只能看而取不到的寶箱，更會發現一些早上來到時所找不到的商店，這裏出售的都是些比起早上時更強的裝備，大家可利用在諸神之神殿探險時賺來的錢去強化隊伍。

在酒吧之中，你會找到一位認識多米諾的人，他告訴主角們多米諾現正為了將神秘之水裝進魔力之壺而去了復活節島(イースータの島)。若你覺得已經買夠了道具的話，便可離開這鎮在早上再次進入，這樣，在鎮左下方桌子前的男孩便會以一個摩亞像(モアイぞう)來交換你手上的月之碎片。



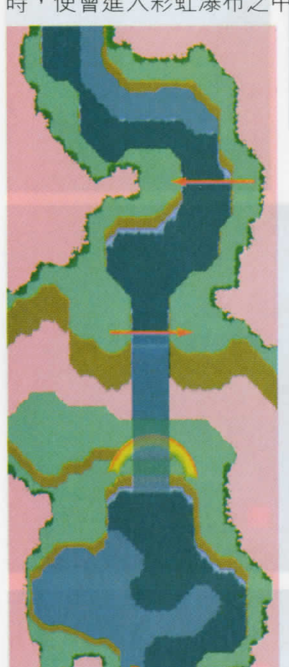


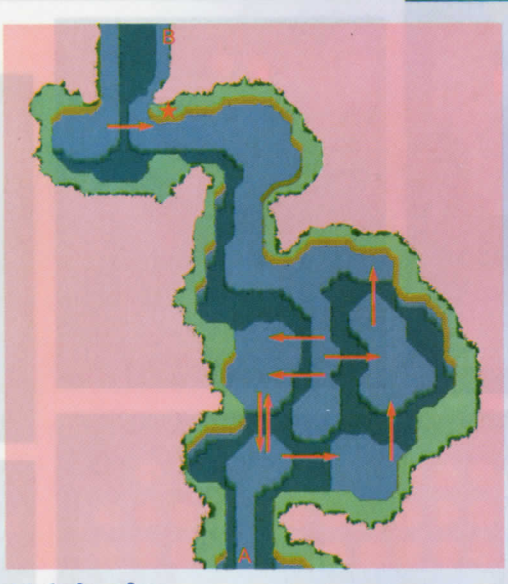

## 彩虹瀑布

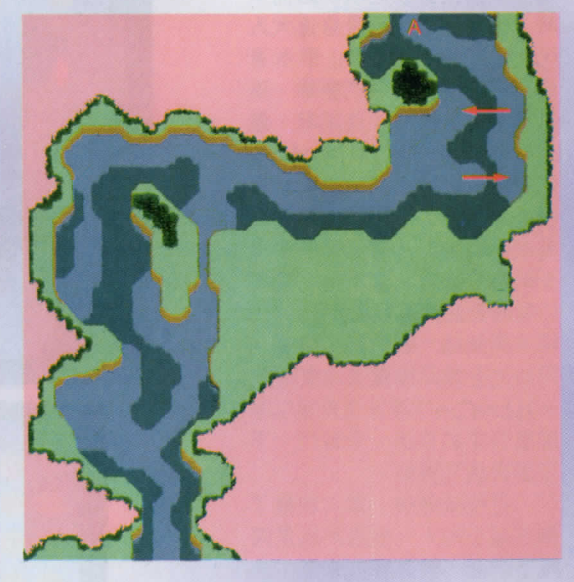
得到摩亞像之後，眾人離開了蒙馬特鎮向右下方走，當來到兩座山之間的樹林部份時，便會進入彩虹瀑布之中，這裏的重點是一些像頭部般的古怪石像，當你接近它到一定距離後，它便會吐出一串鐵環將你拉到面前，不過這些石像有些是會妨礙你前進的，這時你便要巧妙地走出它們的射程來走，否則在同一地區內繞來繞去，順帶一提，其中一個石像是藏着一枚能令裝備者敏捷度＋5的疾風之指環(はやてのリング)的。








## 復活節島

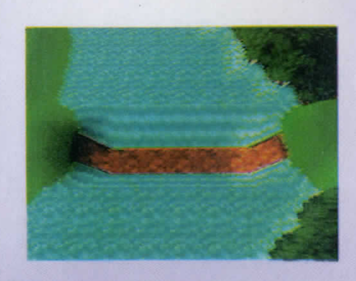
離開彩虹瀑布後向右下方走，眾人來到了依士多村(イースト村)，從村民的說話中，似乎多米諾真的是去了復活節島，當主角調查村子下方的一個大石像時，看見那裏寫着「從4塊岩石的中央向東1步、向北3步，在石碑崇拜我」，與此同時發生了一陣地震，村子左上方屋子的主人急忙地走進屋，主角於是亦走到那屋子看看，原來是和平的依士達島及神殿裏竟然出現了怪物，不過主角這時是沒有辦法前往復活節島的，你要先照着大石像上寫着的話，到村子右上方那4塊岩石的中央，再照着它的話向右走一步、向上走3步，便會發現一塊石碑，對着它使用摩亞像後，村外和復活節島連接的海面便會一分為二，出現一條令你能走到復活節島的路。在離開這村前往復活節島之前，不妨從村中那名旅行商人手上購入多些魔法藥水。









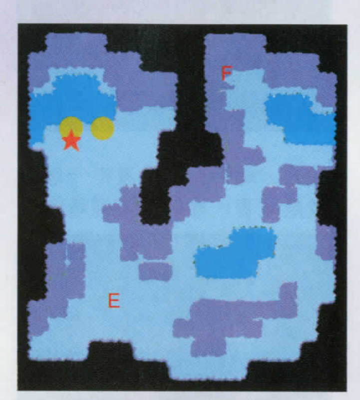


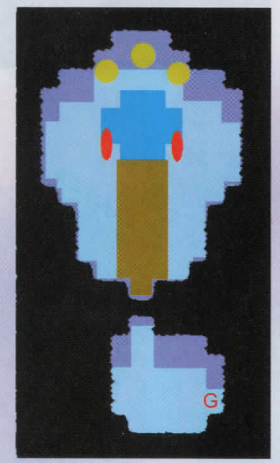
# 神秘之水

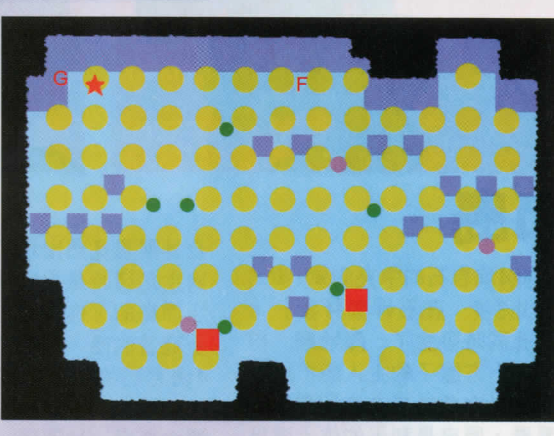
登上復活節島後，向北直走便可進入一座神殿之中，主角在這迷宮的大部份時間都只能看到直徑5格內的東西，令移動時增加了不少麻煩，除此之外，其中數層更有一些摩亞石像會在你經過時開始跟着你不放，你必須帶它們走到地面上有摩亞像樣子的地板上才能停下它們，但在帶路的過程中，可要小心那些會吸掉隊伍MP的地形，而那些令你掉回下一層的洞穴就更加是不可不防了。

當眾人來到最低的一層時，只見在水池前面倒下了一人，而水池中則出現了一匹怪物，當這怪物知道主角們也是為了接通往諸神之塔的路而來時，牠便直言自己是修達大人(**シュタット**)派來阻止取水者的，接着便向主角們襲擊，這是遊戲中的第一次首腦戰，敵人惡魔液體(**デビルリキット**)顧名思義，對冰系的攻擊有着很強的防禦能力，不過面對火攻時則明顯地弱，各位可多用火系的魔法進攻。基本上，若各位能將安妮的等級提高至LV18時才開始這一戰的話，便能利用她的全體回復魔法治療雨(**ヒールレイン**)回復被這首領以冰風暴帶來的損傷，令戰鬥一下子變得異常輕鬆。

打倒首領後，眾人救醒了倒在地上的人，他果然就是海賊多米諾，他其實亦知道主角們一直跟蹤着他，當他知道主角們是瑪利奧國的人，身上又帶着不可思議之種子後，便決定將魔力之壺送給主角。本來多米諾只是為了救妻兒的仇才成為海賊的，但當他周遊列國時卻感到世界即將要破滅。他留下了壺便獨自離開了，當主角取得這魔力之壺後，通往諸神之塔的必須物品——魔力之壺、不可思議之種子、神秘之水便集齊了。



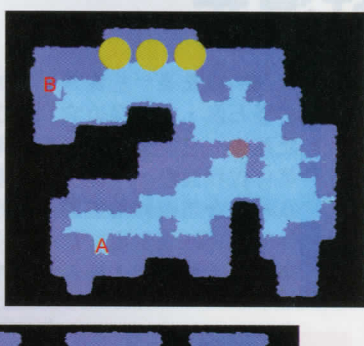



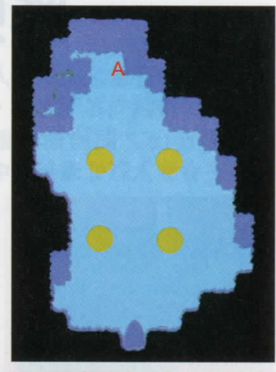




回程時，各位會發現連起兩個島的地面已經消失，但不用擔心，只要在神秘之水神殿地面那一層將摩亞像放進石碑之中，海面又會再度一分為二的了。



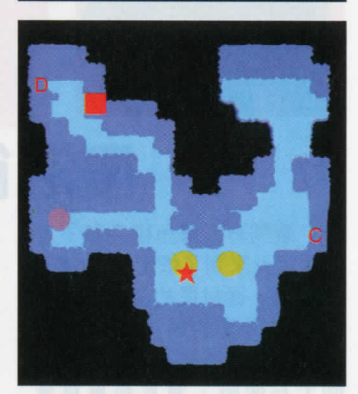


















# 種豆

經過漫長的路，眾人回到了諸神之神殿中，來到地面那一層的祭壇前，先將魔力之壺放在祭壇上，然後再放進不可思議之種子，祭壇馬上發生了變化，突然長出了一株巨大的樹苗，且直達神殿上方漂浮在半空的高塔，接着眾人走到1樓，沿樹幹登了上去……

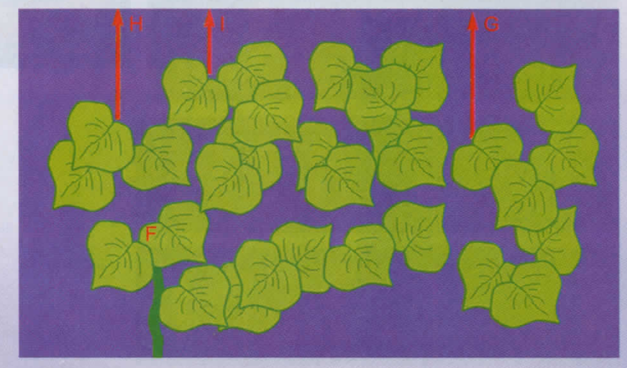
雖然這可算是一條抄自童話中的橋段，但這迷宮卻一點都不輕鬆，樹苗本身由無數大葉組成，但單靠原本的樹葉是不可能登上高處的，你要先到那些有一點水滴的樹葉前調查，然後再拿着水滴盡快走到一些幼芽的前面令它們長成藤枝，你才可以爬到更高的地方，除此之外，水滴的水亦可令一些本來很細小的樹葉長大成可讓你走過的大小，不過，水滴的水拿在手上時是有時限的，當你走過了一定的步數後，水便會漏乾，要你回身再一次取水，而實際上每一幼芽及小葉都只有從特定的水滴取水才有可能成功令它們長大的。

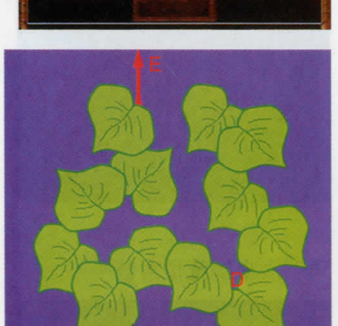


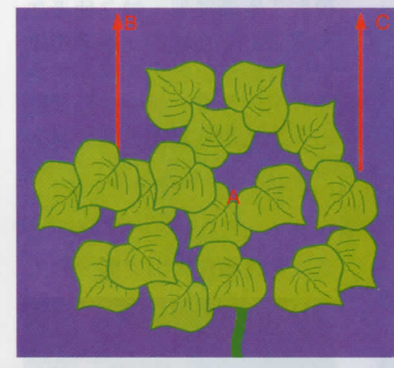


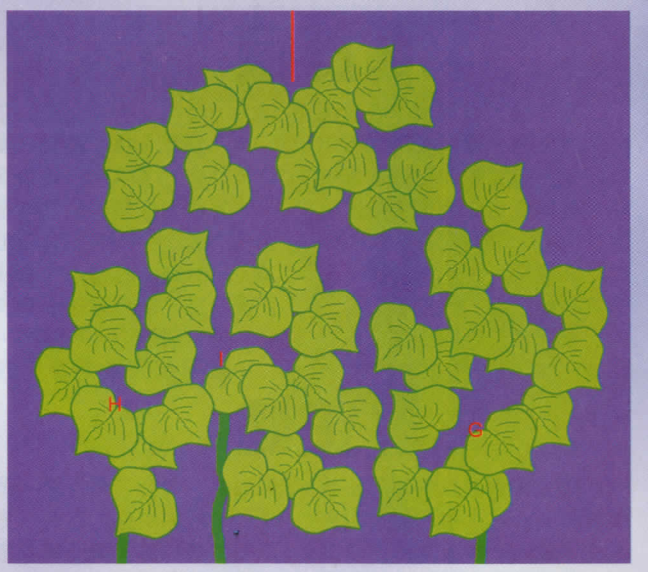






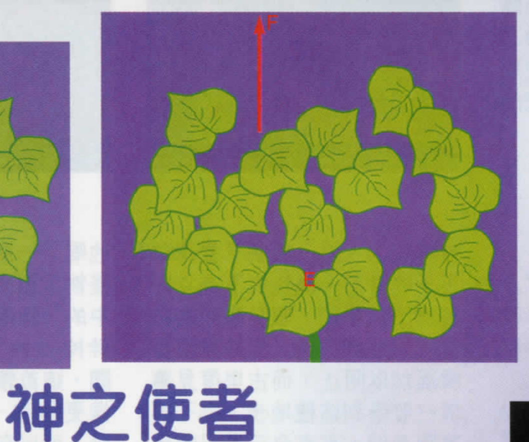



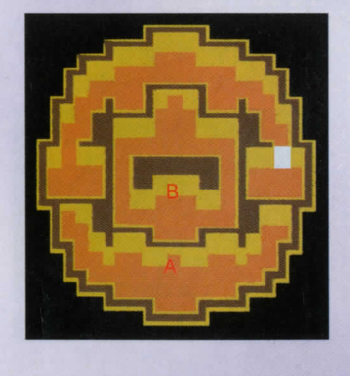


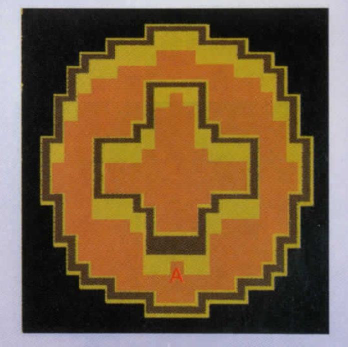


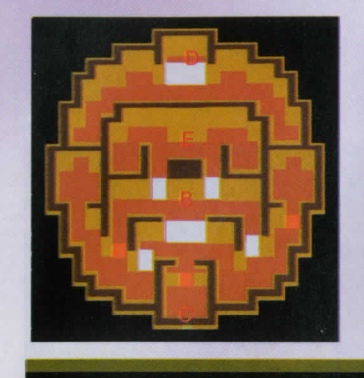


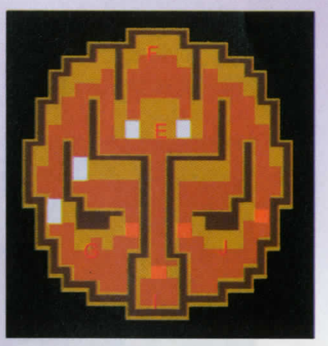

# 神之使者

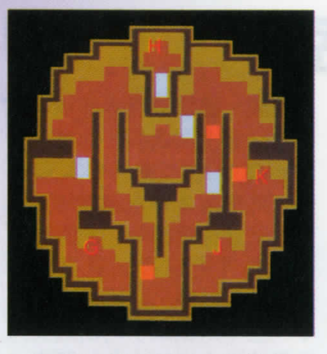
好不容易才爬完了豆樹，但戰鬥卻並未結束，諸神之塔成為了主角們新的戰場，這裏的複雜之處，在於通道上充滿着一些刻有太陽和月形記號的柱，它們每次只會降下其中一種柱讓你通過，最初降下了的是太陽記號的柱，你要利用這時可走的路繞到塔的外側，再從有月形記號的門進入，便會改為降下月形記號的柱，不過單靠這兩種柱的昇降是不能完成這迷宮的，這裏的關鍵是要先從4樓外側的地上拾得一個槌子(ハンマー)，再用它來打碎5樓外側地面上的裂縫，便

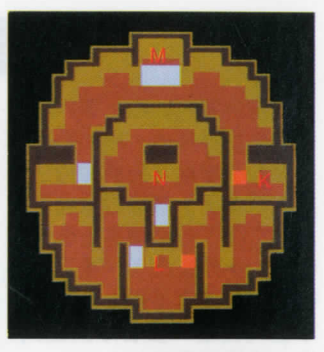


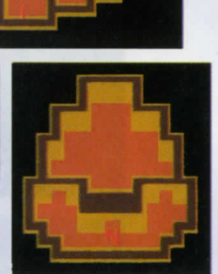













可經新打開的路來到7樓的一個房間，當主角調查牆壁上的寶石時，不單令主角隊伍中死掉了的人全部復生，更出現了一位被人們稱為神的人，而事實上，他只是神的代理人而已，他先讓眾人看過地面上美麗的景色，但亦同時讓他們看到在西方的一陣邪惡之氣，原來魔界與地上本是訂下了契約、互不侵犯的，但現這狀況現在正逐漸破裂，神之使者並未將誰訂下這契約、誰破壞這契約詳細告訴各人，只叫主角們往巴特魯國一趟，以免這國與國之戰發展為世界與世界之爭。

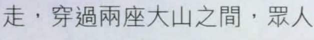
神之使者因為受契約所限，不能插手這場戰爭，於是他將1枚石板及光之寶珠(光**のオーブ**)交了給眾人(寶珠的用途以下會再提到)，但就險些忘了替撒姆蘇解除身上的咀呪……最後他將各人轉送來到斯摩村的祭壇，由可里特將一直以來困擾着撒姆蘇的咀呪解除了。



## 捷徑

雖然眾人被神之使者轉移去了斯摩村，但今次可以不用再花太多時間離開。因為可里特在離開之前先除去了阻着去路的大石，當你經這新增的路從北面離開，便可來到村子右邊的高地之上，從這裏往北走有一洞穴，是通往薩拉古國的捷徑，由於通道本身不算複雜，不會在此刊登出來的了，不過，當眾人快要離開這洞穴時，卻遇上了兩名巴特魯兵，各位要小心這兩人的實力是達到首領級的，VP各有300之多，幸好這兩名敵人只會使用直接攻擊，若連射速度夠快的話，是可擋過不少攻擊的。

離開洞穴後向着上方直



走，穿過兩座大山之間，眾人



再一次來到薩拉古城……



## 正體

眾人來到城外的鎮而正想進城時，一名小孩忽然走出來截止了眾人，原來大臣古里度正在游説薩拉古王與巴特魯國結盟，於是騎士拜臣請眾人先潛入城內共商解決的方法。主角們只好再一次從地下水道來到城中，會合了拜臣後，眾人來到了城的中庭，這時古里度正在勸薩拉古王與巴特魯國結盟，幸好拜臣及時出現阻止，國王再次要撒姆蘇舉起城內的巨柱以證明他的身份，咀呪解除後的他果然不負所望，將巨柱舉起了，既已證明了愛德華王子的身份，薩拉古王亦立即答應出兵相助，眼見事敗的古里度想趁機逃走，但被拜臣發現而加以阻止，而古里度見事情已發展到這種地步，亦不再隱瞞身份，直言自己是巴特魯國霸王修達派來的間碟，然後他喝下一瓶綠色藥水變身成一怪物，原來那怪物是藏於藥水中的，牠的最主要任務就是要幹掉主角，於是戰鬥隨即展開，這首領除了VP多外，有時候更能在一口合內作兩次行動，所以在戰鬥時最好讓安妮專心負責替眾人回復體力。












## 休息

激戰過後，眾人在城內休息了一晚，第二天起身後(這時若調查桌面會發現一音樂盒，可使用它來欣賞遊戲中的各首音樂)便來到大殿與薩拉古王商談奪回瑪利奧國的事，這時薩拉古王正為巴特魯國據守着南方國境之橋令他不能進軍而很煩惱，而在另一房間內的比阿度則提出不如從其他途徑先繞到瑪利奧國以便對敵人前後夾攻，眾人在離開王城之前，切記要從寐室旁的櫃子取得一枚力之指環(**ちからのリング**)，由於這枚指環在裝備着的情況下賣掉是不會失去的，如此一來亦即是代表可以有無盡的金錢使用了(其實這是遊戲中的秘技之一……)。

除此之外，在收拾了大臣古里度後，薩拉古鎮上的武器店亦來了大批新貨，各位可對隊伍的裝備作出進一步的強化。

為了潛入瑪利奧國，眾人要先通過位於薩拉古國左上方的龍之洞穴，雖然的巨龍這時仍是不會理你的，而在洞穴內那爛屋裏的寶箱也不是現時可以打開的東西，所以大家還是乖乖的通過這裏算吧。



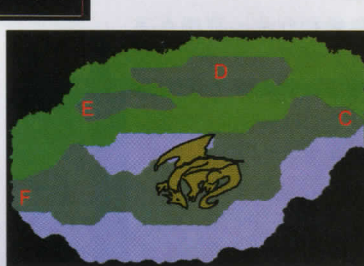

經過了龍之洞穴後，各位大可先在山邊那小旅館休息一下，然後再沿邊境教會後的地下通道前進，當眾人經過當日比魯茲為擋着敵兵而關上的鐵閘時，看見那閘門早已被破，而在教堂中助眾人逃脱的神父亦因此罪而被人帶到瑪利奧城中。

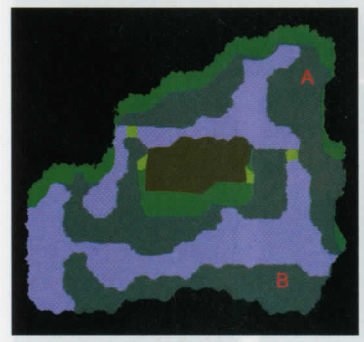






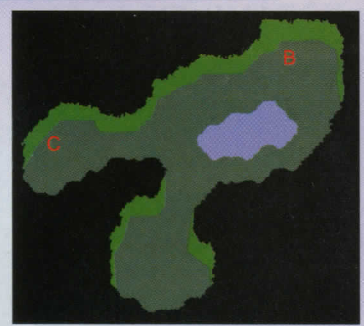












## 國境之橋

雖説是要馬上到國境之橋向巴特魯軍作前後夾攻，但在這之前不妨先到瑪利奥城看看。這時鎮內的告示牌已改為通輯愛德華王子，武器店仍然只有弱得可憐的裝備出售，不去也罷，總之在SAVE之後便可往右下方的國境之橋了。

巴特魯軍發覺被主角們從後偷襲，馬上派出兵士向主角們襲擊。首先來襲的會是一名步兵及一名弓兵，然後你要馬上再面對兩名步兵及兩名弓兵，由於途中不能停下回復，






第一戰結束後若有人VP不足便要及早回復了。



## 收復

幹掉守橋的敵兵後，薩拉古國的士兵得以長驅直進，而主角們亦趕到瑪利奧國看看戰況如何。只見城外滿了巴特魯兵的死體，但城內的巴特魯兵仍在死守中，他們正打算護送巴特魯王自城的後門逃掉，主角們一直從後追着這班敵兵，最後終於追上了，但卻被閘門所阻而白白目送他離去。

眾人只好先往其他地方看看，當他們來到一座尖塔前面時，聽到裏面傳來了一陣慘叫聲，似乎是有某人被帶上了一個魔族的面具，但當主角們走進這房間時，這人已暈了過去，被拉姆轉送到不知甚麼地方去了，這時拉姆改為派出兩頭食人魔及一名召喚士襲擊眾人，當戰勝這班敵人後，便能得到一枚鐵之鍵(**てつのカギ**)，利用這條鎖匙便能開啟剛才巴特魯王逃走時的閘門。

這次主角們遇上的是修達，看見薩拉古王已早一步離開，修達亦顯得無可奈可，但當他認出主角時，便突然態度大變，極想置主角於死地，就連拉姆出現加以勸止亦不聽，直至比阿度及加拉克相繼帶兵前來支援，修達才迫不得已地撤退。

## 新的出發

瑪利奧國終於給收復了，瑪利奧王除了向各人言謝外，亦讓主角們隨便拿取城內各寶箱中的寶物，加拉克在瑪利奧王的請求下，暫且擔任瑪利奧國騎士長一職，但對於發兵到巴特魯國以拯救主角的父親奇拔茲一事，加拉克卻有所保留，他認為應先盡力回復因這一戰而損失了國力，而愛德華及撒姆蘇亦因此被迫離開了隊伍。

當主角等人正想離開大殿時，加拉克叫停了他，問主角是否打算去巴特魯國，又問主角是否明知不易將奇拔茲救出亦要去，主角一一答是，加拉克明白到主角既不是瑪利奧國的士兵，自己是不可能阻止他的，於是加拉克便答應讓女兒安妮跟着主角一起，希望他們兩人能救回奇拔茲。




主角們在瑪利奧鎮重開了的武器店購入了新裝備後，便向着瑪利奧城左下方的另一條國境之橋進發，當三人來到橋的另一端時，愛德華及撒姆蘇突然出現，原來愛德華以要和瑪利奧王斷絕父子關係迫他父王讓他和撒姆蘇與主角一起前往巴特魯國，結果5人又再走在一起了。





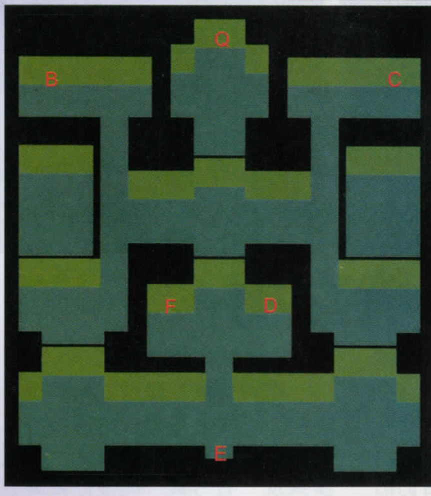

## 巴特魯國

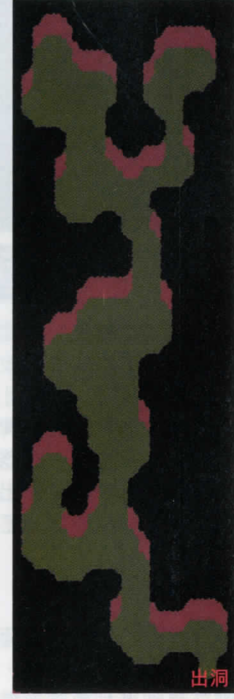
越過國境之橋後，眾人經過了一段漫長的路，終於來到了巴特魯國。或許是沒有防備吧，大家可隨便地就在鎮上的武器店購入一些新裝備，而主角們亦從鎮上的市民口中得知巴魯特王似乎在建造戰艦，至於奇拔茲則快要被處決了，但主角們當然沒有可能大搖大擺地從正門走進城內救人的，這時主角從鎮內左上方房子旁邊的婦人口中得知士兵中有一些因反對國家進軍世界而被關進牢獄中，而房子裏這時就有一位小孩為了送食物給父親而從秘道偷偷進城，主角記住了秘道的入口後，便跟着走進了鎮外的一個小山洞中。通過這小山洞，主角成功地潛入了巴特魯城，在最初到達的那個充滿了壺子的房間(不用調查了，這些壺子全部都沒有藏着道具的……)，左邊的通道是需要有特殊的鎖匙才能到達盡頭的，所以這時大可直接繼續前進，不久便會遇上一名守城士兵，將他打敗後可得到一枚重要的鋼之鍵(**はがねのカギ**)。繼續前進時，巴魯特王亦剛巧在附近「路過」，這時他正因為害

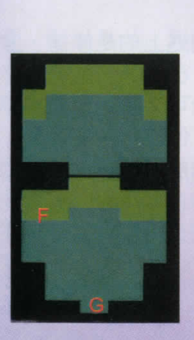


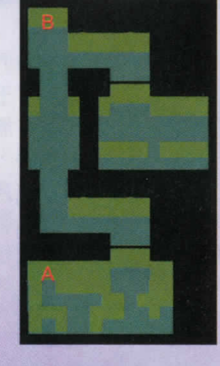


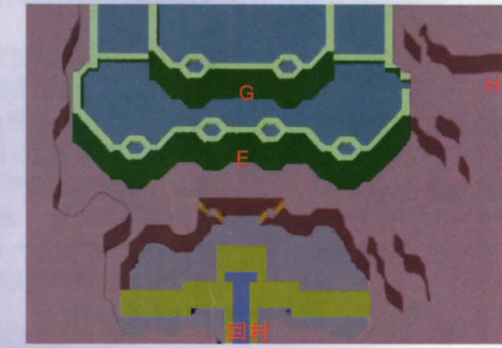


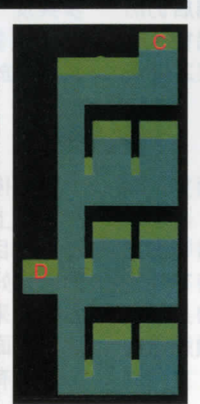



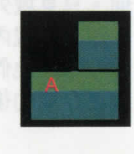



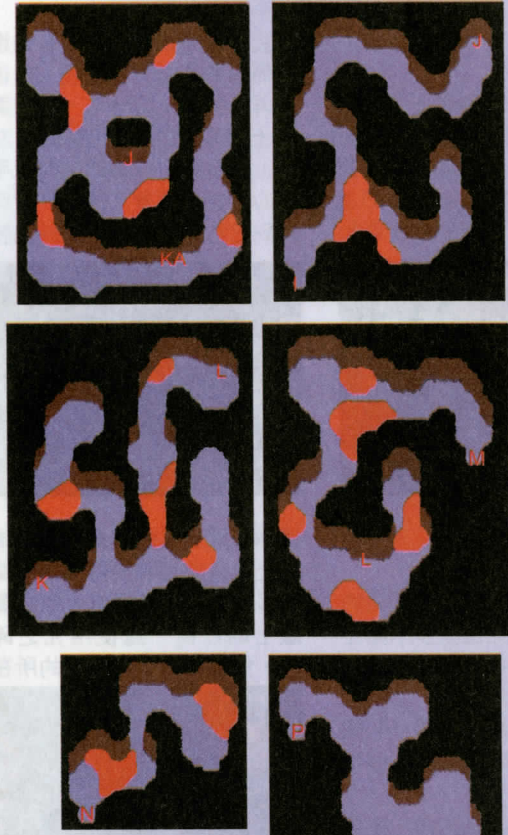



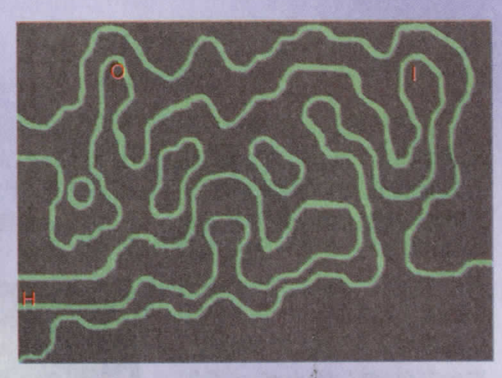



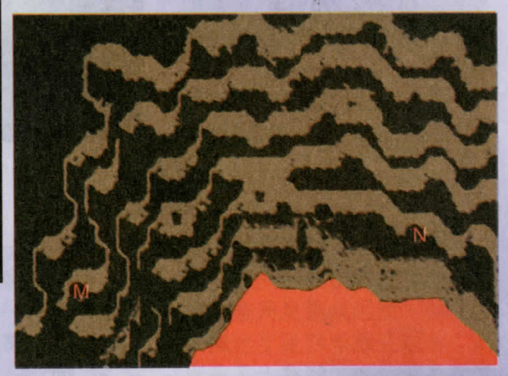
怕瑪利奧國前來報仇而打算逃走，但他仍深信只要有艦隊在手便一定可以東山再起。

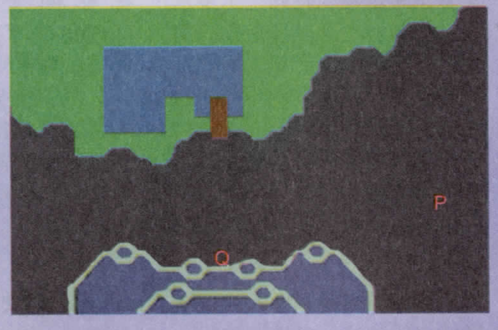
眾人一邊擊殺沿路遇上的敵兵一邊前進，終於來到了地下牢獄，奇拔茲便是給困在右下角。以鋼之鍵打開牢獄的門後，主角兩父子終於得以重逢，但奇拔茲竟然就在這時告訴主角自己並不是他的親生父親，主角其實是瑪利奧王的妹妹卡迪蓮公主(**カテリーン姫**)與奇拔茲的騎士好朋友羅頓(**ノートン**)所生的。本來主角是應被送到一處稱為卡蘭(**カナーン**)的聖地的，但2人就因為討厭這樣做而逃掉，雖然奇拔茲最後亦尋回主角，但羅頓卻因意外失足掉下山崖而死，而公主亦在交托主角給奇拔茲後自盡。奇拔茲雖然沒有將主角送到卡蘭而將他養育成材，但他亦漸漸覺得自己是做錯了，更告訴主角若想掃父母的墓便可到龍之洞穴一趟。



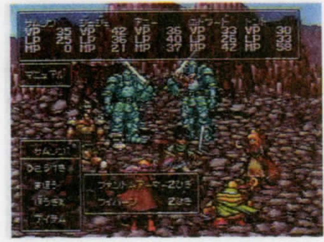




## 同歸於盡

由於奇拔茲雙手被鎖鍊鎖着，主角亦沒有辦法將他救出來，只有先行離開(但奇拔茲那牢獄旁的寶箱在現時是沒有辦法打開的)，臨行前他聽到兵卒們説要將奇拔茲帶往火山地帶處決，於是便從城堡2樓外側右方的通道來到了火山地帶，不過這其實是修達所設下的陷阱，目的是要引主角前來，但修達自己亦為了迴避迫近的瑪利奧軍而沒法和主角一戰，只留下兩名幻像裝甲騎士及兩隻飛龍與主角戰鬥，不過怪物的身上並沒有開啟陷阱門扉的鎖匙，這時一名神秘的檬面人將一條銀鎖匙(**ぎんのカギ**)掉進山谷給主角們，利用這鎖匙開門繼續前進便會進入火山的山洞中，這山洞的地面中，橙色的部份是溶岩地帶，若踏進這裏自然要受點損傷，所以除了必要的情況外，最好還是避之則吉。

來到火山口的主角，只見奇拔茲被人縛在火山口之上，主角馬上過去將他拉上來，但當主角將奇拔茲拉了上來後，這奇拔茲卻突然變成了一隻綠色怪物，原來他是使用幻術令主角將他看成是自己父親的，小龍史丹拿看見這情形相當着急，但就在這時，真正的奇拔茲奇跡地出現，原來領了命要殺奇拔茲的檬面劍士不知為何沒有下手，奇拔茲為救主角，抱着這怪物一起跳進溶岩中同歸於盡……



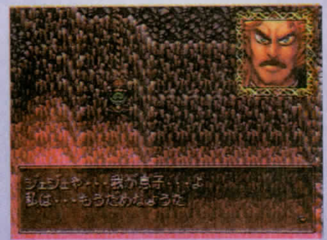












## 駕崩

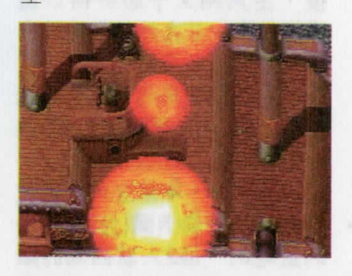
奇拔茲的死，最傷心自然莫過於是主角的了，各人都盡力去安慰主角，而這時主角突然聽到了神之使者的聲音，叫主角應為其他需要他的力量的人出一分力，以免出現更多不幸的人，臨離開這迷宮之前，切記要在右上方的洞穴取得一枚金之鍵(**きんのカギ**)，否則你是不得不再走一次這長長的迷宮的。

當取得金之鍵後，大家可先用回歸魔法(**リターン**)回到洞穴最初的入口，到鎮上的旅館休息及到教堂SAVE，跟着便可再次潛入巴特魯城。這次首先要在那個有很多壺的房間走左邊的通道，如此一來便可利




用金之鍵開啟那門，並在通道的盡頭取得第二枚石板，然後是再度進入火山地帶，在幪面劍士出現的位置那附近向左轉，便會遇上一扉門，利用手上的金之鍵開啟了門後，便可來到巴特魯的碼頭，這時巴特魯王正因為修達背叛了他而感到很憤怒，巴特魯的艦隊雖然向修達的艦船猛攻，但明顯地可以看見修達那船上的砲火異常地強大，不但將巴特魯的艦隊全滅，更一砲轟死了巴特魯王……





## 船

轟下了巴特魯王之後，修達本想趁這機會將主角亦一同收拾的，但因為看見天空上出現了一條巨龍而打消了念頭。當主角正欲離開時遇上了多米諾，原來他也是為了追逐巴魯特王而來的，但看見主角們打算和修達一戰，多米諾亦決定助主角們一臂之力，當主角將光之寶珠的碎片交了給他後，多米諾亦正式加入成為同伴了，眾人登上了他泊在碼頭的船，但在到操舵位找多米諾正式出發之前，各位切記要先到船倉取得那裏的道具，其中放在枱面上的世界地圖(**せかいちず**)更是只有這個機會可以取得的。

由於連多米諾在內，主角的隊伍已達6人之多，所以多米諾會要求你先調走其中一位同伴，將這人暫時留在任何一個你曾經到過的鎮或村，而事實上，這亦相等於得到了瞬間轉移的魔法，只要當大家在圖版上的任何一處使用光之碎片，便能即時到達那人的所在之處，若在那裏和離隊中的隊員談話要他們重新入隊的話，你便可將新調走的隊員放到另一地方，如此一來便能在圖版上來去自如了。







## 戰鬥國家

調配完成後，眾人就這樣開始他們的海上之旅。乘船一直往下方沿着高山前進，主角們先在大陸的南方發現了一條列布村(**リーブ**)，在這村子他們得知沿着海岸往西邊向上走可到達一個巴巴洛斯國(**バルバロス**)，另外亦聽到似乎有一個叫迪斯布蓮島(**ディシプリン**島)的地方可替人轉職。

在這列布村收集了上述的情報，並替各人更新了裝備後，眾人便繞過島嶼的下方向巴巴洛斯國出發。這國家所在之處相當險要，四周均被樹木包圍，你要先將船駛進小河，登上陸地後還要再走一段頗遠的距離才能到達，只見這時巴巴洛斯國的羅莉爾公主(**ローレライ**)正在和士兵們在練習，但那些士兵卻全部都不是她的對手，練習完畢後，他看見主角有一條小龍相隨，便問主角這是否他的寵物，史丹拿當然加以否認，羅莉爾道歉過後便離開了。

王城內的巴巴洛斯王是位相當麻煩的傢伙，他說只會和身為勇者的人說話的，主角這時仍只是劍士的身份，看來有必要先行轉職了……











## 轉職

迪斯布蓮島就在列布村的右方，雖然這島不算十分細小，但由於四周都被高山及礁石阻隔，真正能進入這島的地方其實就只有這島上方的某處，而供人試練的神殿就在島的左方。

神殿中雖然有着不少前來修練的人，但卻似乎從未有人可以完成轉職的試練。眾人來到司祭的面前，他問主角們誰人是領導者，由於其他同伴都一致認同這人是主角，所以主角便要肩負起進入試練迷宮的





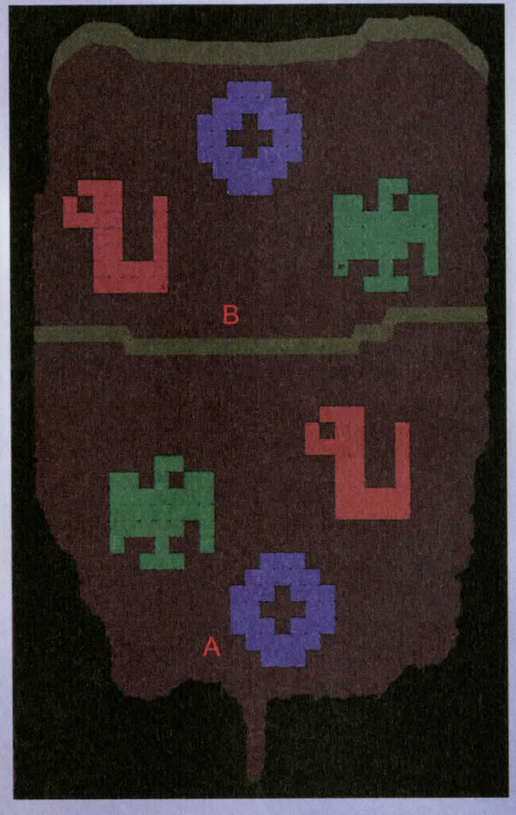
重責。

試練用的迷宮其實並不算大，加起來就只有兩層的規模，但因為就只有主角一人進入(連史丹拿也不會和你一起的)，難易度自然會比起平常高很多的，為安全着想，除了要帶大量魔法藥水在身，同時亦應帶一些煙霧彈(**けむりだま**)，以便在遇上太強的敵人時能有十足把握逃脫。

這迷宮1樓的地上畫有三種不同的圖案，且各有一格是與別不同的，其實這就是代表着2樓隱藏地板的形狀，當你在2樓踏上了某一種顏色的特殊方格後，便能踏在那種顏色同形狀的隱形地板之上，你要利用這些圖形互相連接的特性，取得放在寶箱中的夢幻劍(**ミスティックソード**)，這樣，主角便會被轉移回到迷宮之外，主角的稱號會由劍士變成勇者，而且因主角的成功，其他同伴亦可轉職成更高的職業，安妮會轉職成為司祭(**しさい**)、撒姆蘇轉職成將軍(**ジェネラル**)、愛德華轉職成主教(**ビショップ**)、多米諾則轉職成船長(**キャプテン**)。轉職後的各人不但看起來成熟了，更可裝備多種上位職業專用的裝備，令攻防方面都有所改善。

當主角離開神殿時，外面竟然出現了一條巨龍，原來主角的轉職亦同時令史丹拿成長，變成了一條巨龍，雖然自此牠不會再於戰鬥中和主角一起並肩作戰，但主角卻可以利用魔法喚牠出來噴火助戰，而史丹拿本身亦變成了一件不會碰上敵人的飛行工具。




## 托孤

當主角們再次來到巴巴洛斯城的時候，竟然發現遍地都是巴巴洛斯的敗軍，原來修達曾率他的戰艦及魔軍向這裏進攻，大殿內的巴巴洛斯王已經奄奄一息，臨死前他托主角替他報仇及照顧羅莉爾公主，主角取去了放在王座後的石版，然後便走到右方的廚房附近的秘道，看守的士兵最初很害怕，但當他認得主角後，便交了一條銅之鍵(**どうのカギ**)給主角，利用這鎖匙，主角打開了地下牢獄的門，原來巴巴洛斯王因為知道敵人來襲，所以便將女兒羅莉爾困在秘密的牢獄中，羅莉爾見牢獄的門被打開了，馬上衝了出大殿看自己的父王，但這時巴巴洛斯已經死了，羅莉爾知道主角等人正在和殺死自己父親的人在作戰後，便提出要加入到隊伍中，這時大家可先城牆的柱下找一位隱藏着的旅行商人，他是遊戲中唯一會出售復活藥(**ふっかつのハーブ**)的道具商人，由於遊戲到了後期會有一些敵人使用令人一擊致命(一次過扣掉所有VP及MP)的魔法，若沒有這種道具，分分鐘令你在迷宮走到一半時不知所措……

當眾人要離開巴巴洛斯城的時候，羅莉爾公主已和城內餘下的人說了再見，選定了調走哪一人後，隊伍又再踏上旅程。









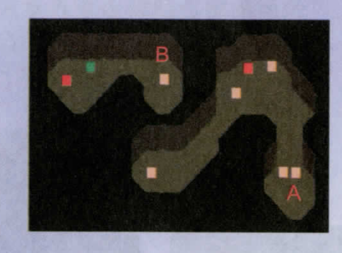

## 菰島

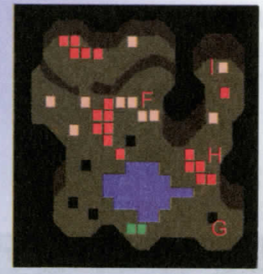
為了找尋第四枚石板，主角來到了位於迪斯布蓮島左上方的一個小島，這島上有一個草菰迷宮，裏面散布着紅色及綠色的草菰，當隊伍碰上綠色的草菰後，身體會變細，而碰上紅色的草菰則可回復原來的大小。迷宮內有着多種不同的地形，其中石塊是身體細小時不能通過的，但一些牆壁上細小的洞穴或是小水池上的樹葉都只有在身體細小時才能通過，除此之外，這迷宮內的陷阱洞穴亦分為兩種，細小的洞穴只有身體在細小狀態時才會掉下去，而大的洞穴則不論身

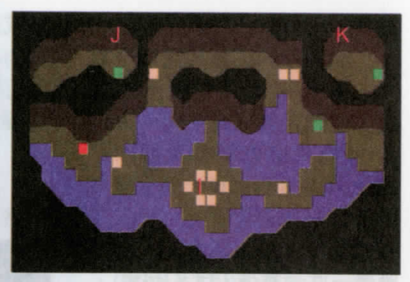


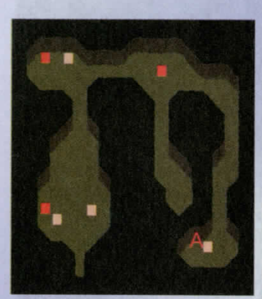


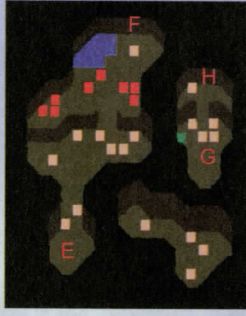
體大小均同樣會掉下，各位只要理解了這些法則後，要完成這迷宮其實亦不是太難的。順帶一提，雖然在這迷宮裏間中會需要將身體變細，但這是不會影響戰鬥能力的，所以大家可以放心地作戰。

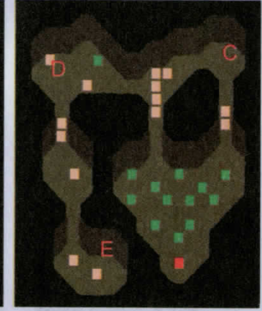


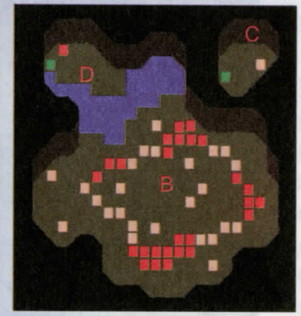



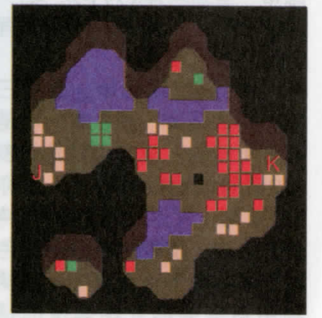



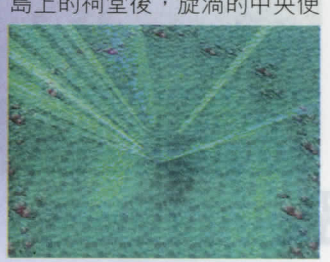

# 飛行石之謎

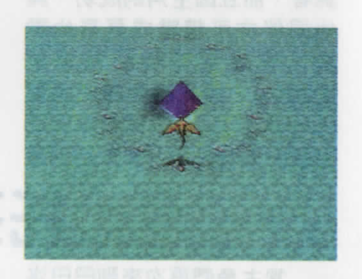
在草菰迷宮的最低一層，主角們找到了第四塊石板，下一步要做的便是將這些石板放回四所祠堂。

傳說中，神與四名被挑選出來的人就曾以這被稱為會合之船的飛行石，到卡蘭與魔族訂下契約，而要令飛行石出現，便必須先將四名被挑選者擁有的石板放到各自的祠堂才可，神為了保護地上的人，便在訂下契約後將飛行石沉在海中。

在迪斯布蓮島入口的正上方，各位會發現水面上是有一個旋渦的，而以這旋渦為中心，前後左右各有一個小島，當大家將四塊石板放到四個小島上的祠堂後，旋渦的中央便會昇起一塊巨大的飛行石。主角們做好準備後，便乘史丹拿從飛行石的頂層進入了它的內部。



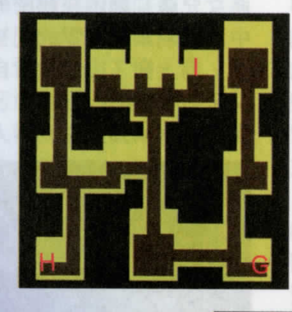



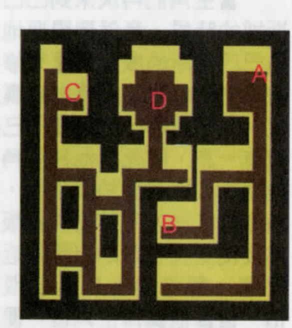


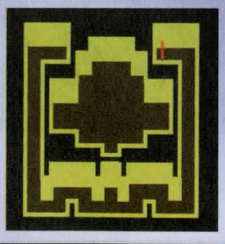
# 擊落

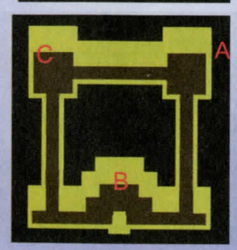
飛行石內部共分7層，除了1F外，其餘各層都需要一些技巧才能完成的。首先，在B1的中央部份，你要先踏上牆邊的開關，才能令通道的尖刺收起，跟着來到B2時，則是先推動從右方數起第2座木乃伊，然後則繞道推開從左方數起的第2或第3座木乃尹，利用它來按着右方的陷阱開關。

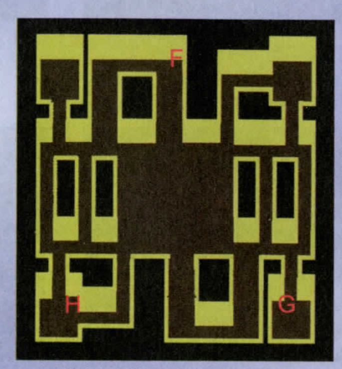
B3的中央下方有一火盤，各位要先繞到左方調查那裏的一個木乃伊，這樣便會得到一枚火把(**たいまつ**)，使用它照亮了火盤後，火盤前的牆壁便會降下，令大家可從中央上方

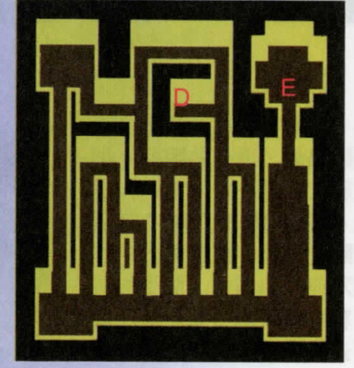


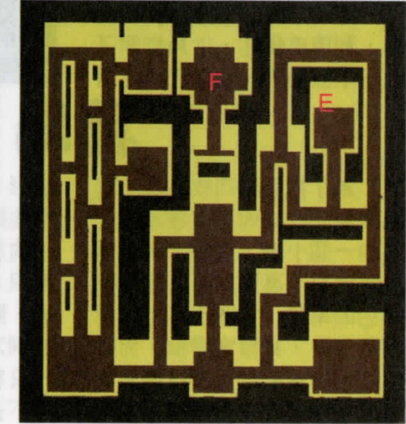



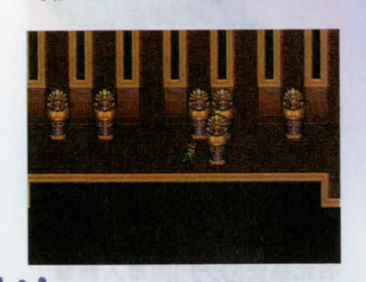



的通道往下走。

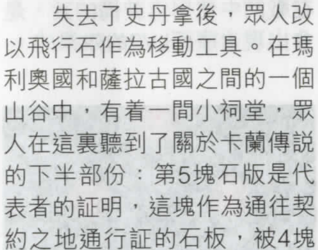
B4的中央有着一大堆陷阱尖刺，在到達中央區域時應馬上向右轉，然後從右起第2個路口向下走，直接走到右下角的樓梯算了。

在B5要先將左上方的木乃伊推到開關之上，然後再將中央下方的木乃伊一直向上推，以擋着從獅子像口中噴出的火。至於B6則是最簡單的了，只要將3台木乃伊各自推到開關之上便可。

當眾人進入B6的中央部份時，飛行石亦告正式開動，這時修達的手下從戰船射出鋼索阻止着飛行石的上昇，史丹拿本想將鈎除下的，但卻被對方以魔法之箭配合黃金之弓射了下來，史丹拿用了最後的力量除下了鋼索，然後便沉進大海之中。



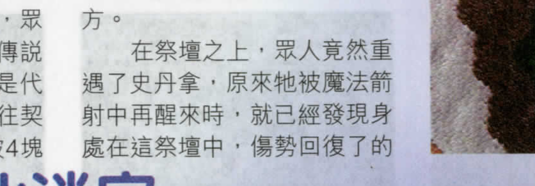




# 重生

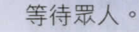
失去了史丹拿後，眾人改以飛行石作為移動工具。在瑪利奧國和薩拉古國之間的一個山谷中，有着一間小祠堂，眾人在這裏聽到了關於卡蘭傳説的下半部份：第5塊石版是代表者的証明，這塊作為通往契約之地通行証的石板，被4塊石板及飛行石所封印着，若有人想再得到這東西的話，便應回到飛行石最希望去到的地方。

在祭壇之上，眾人竟然重遇了史丹拿，原來牠被魔法箭射中再醒來時，就已經發現身處在這祭壇中，傷勢回復了的史丹拿先行離開，回到愛拿村等待眾人。











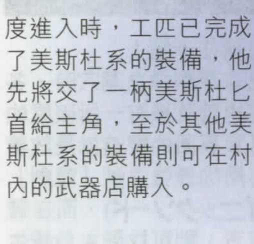

# 冰迷宮

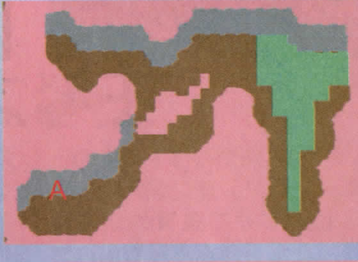
雖説是想馬上前往找尋最後的一塊石板，但以現時隊伍的裝備來説可能會是勉強了一些，因此不妨先想想辦法去增強實力。

在圖版的左上方的一角，有着一條叫美斯杜拉(ミストラル)的村子，這裏的一位工匠聲稱若有好的材料便能製作出好的武器，一行人於是便來到在這村子右下方的一個冰山洞找材料去了。

這冰迷宮的特色是地面有很多被冰所覆蓋的部份，當主角在這些冰面上走過時，是會一口氣滑到下一格的，因此，為了能走到心目中想去的地方，必須計劃好移動的方法才可。雖然這迷宮的最終目的是取得在B6的美斯杜銀(ミスリルぎん)，但途中必須要先在B4中央的寶箱取得一枚火石(ひうちいし)，利用它燃點B6右方的火盤，這樣才能熔掉火盤前面的冰門，取得放在迷宮盡頭的美斯杜銀。

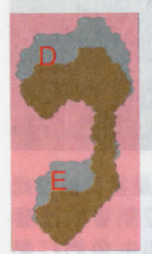
跟着，主角們帶着這美斯杜銀回到美斯拉村找那位工匠，他説要一些時間才能將武器做好，當主角離開這村子再度進入時，工匠已完成了美斯杜系的裝備，他先將交了一柄美斯杜匕首給主角，至於其他美斯杜系的裝備則可在村內的武器店購入。

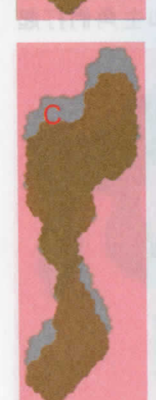










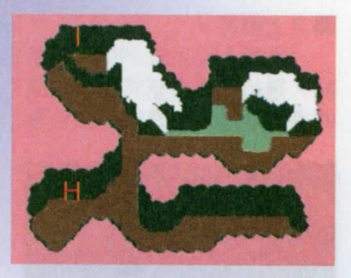


















## 最後石板

若要前往卡蘭神殿，就必須要有第5塊石板才可，這石板存放在世界西南方盡頭的一個孤島上，大家可利用地圖來作一參考。

眾人雖然進入了神殿，但卻找不到繼續往下走的方法，原來在最右方的火盤後方有一隱藏通道，大家只要將火盤推開便可進入。

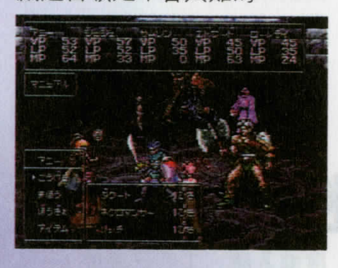
這迷宮並沒有怪物出沒，且每一層都很短，主角們很快便來到了迷宮的最低層，但在他們正想取得最後的石板時，上次曾以黃金之弓射傷了史丹拿的達古多(ダグート)突然出現，他會帶着一名魔法使及一名死靈使(リッチ)向眾人襲擊，其中的死靈使便正是之前曾提過擁有一擊致命魔法的敵人，必須盡早解決，總之只要將達古多以外的兩人打倒後，要消滅這首領是不會太難的。

打敗了達古多後，主角取得了最後之石板(さいごのせきばん)，但在離開之前不要忘記取得從最低層左邊秘道繞道後取得的神秘指環(しんぴのリング)，當安妮在戰鬥中使用這裝備的話，是會出現治療雨LV2的效果的。













## 王者之鍵

當主角們取得了最後的石板後再次來到龍之洞穴時，會發現原本睡在這裏的龍失蹤了，而那巨龍原本睡着的地方則遺下了一條王者之鍵，當主角調查這鎖匙的時候，突然聽到了一陣神秘的聲音：

好友羅頓之子主角啊！這是羅頓為了能有一天交給主角你而交托給我的鍵，當主角命中需要這寶箱之內的東西、而寶箱內的東西又適合主角時便交給你……作為地上與魔界秩序的看守者、身為瑪利奧血族之代表卻又加以反抗，令世界陷入危機的孩子，我現在承認你有取得它的權利，取下這鍵打開寶箱吧，然後再繼承父親的意志前往卡蘭！

上次來到龍之洞穴時，各位相信也曾見過有一所破屋的吧，其實裏面的寶箱就是放着主角可用的最強之劍「龍劍」(ドラゴニックソード)，而在破屋的右方，則可找到主角親生父母的墓。

除此之外，當日巴特魯城中困着奇拔茲的牢獄旁邊有一個一直都未能打開的寶箱，裏面放着一枚復活藥草，有興趣的話大可去取。











## 往卡蘭之路

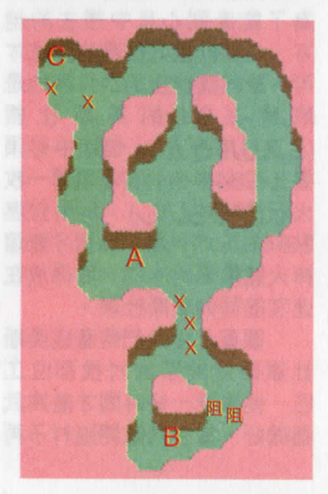
乘上飛行石自巴特魯城向右下方直飛，會來到一個被高山包圍的山谷，由於通往卡蘭的路是被一些連飛行石也飛不過的山所包圍，來到這裏已經是極限，所以在進入通往卡蘭的山洞前，最好還是先到這山谷中的斯魯村(ジール村)整理一下裝備，若發現魔法藥水不足的話便要先去補充。

離開斯魯村往下走便會進入通往卡蘭的山洞，這個絕對是遊戲中最值得問候的一個迷宮，事關迷宮之內除了有一些在你走到它面前時才出現的障礙物外，還散佈着一些陷阱洞穴，這些洞穴外表和普通的地面全無分別，卻會在你踏上它的時候令你跌回前一層，假如不提高警覺的話，這迷宮是會花你不少時間的。

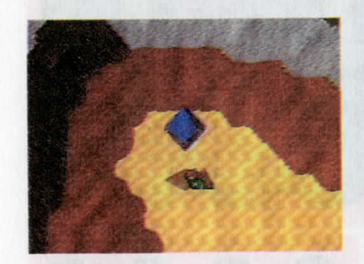
當眾人來到這洞穴的出口附近時，出現了一位聲稱要殺死主角等人的黑騎士(くろきし)，他其實就是當日被拉姆捉去以那面具控制着的比魯茲，雖然他會和主角們打起



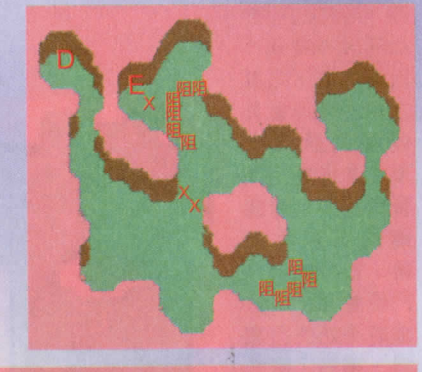


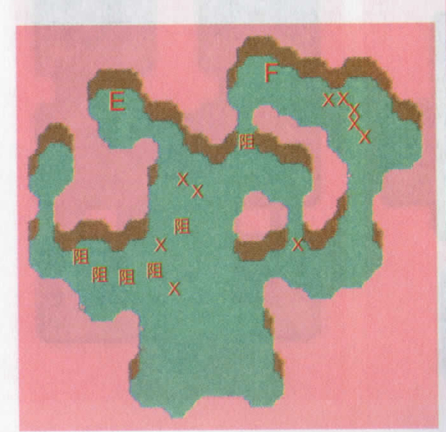


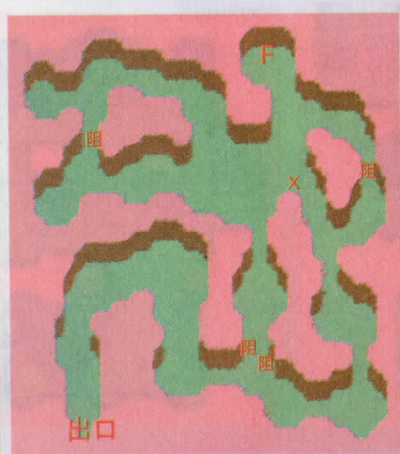
來，但為了救他，在這戰鬥中你不可向他攻擊(小心受攻擊時的反擊！)，當你擋住了他的攻擊約10個回合後，這黑騎士便會自行撤退，在眾人的努力下，比魯茲終於破解了面具的咀呪，加入到主角的隊伍中(雖然在下喜歡比魯茲的攻擊動作而選了他代替羅莉爾公主，但事實上羅莉爾公主在高等級時可使用治療雨魔法，算起來是更有用的人物)。







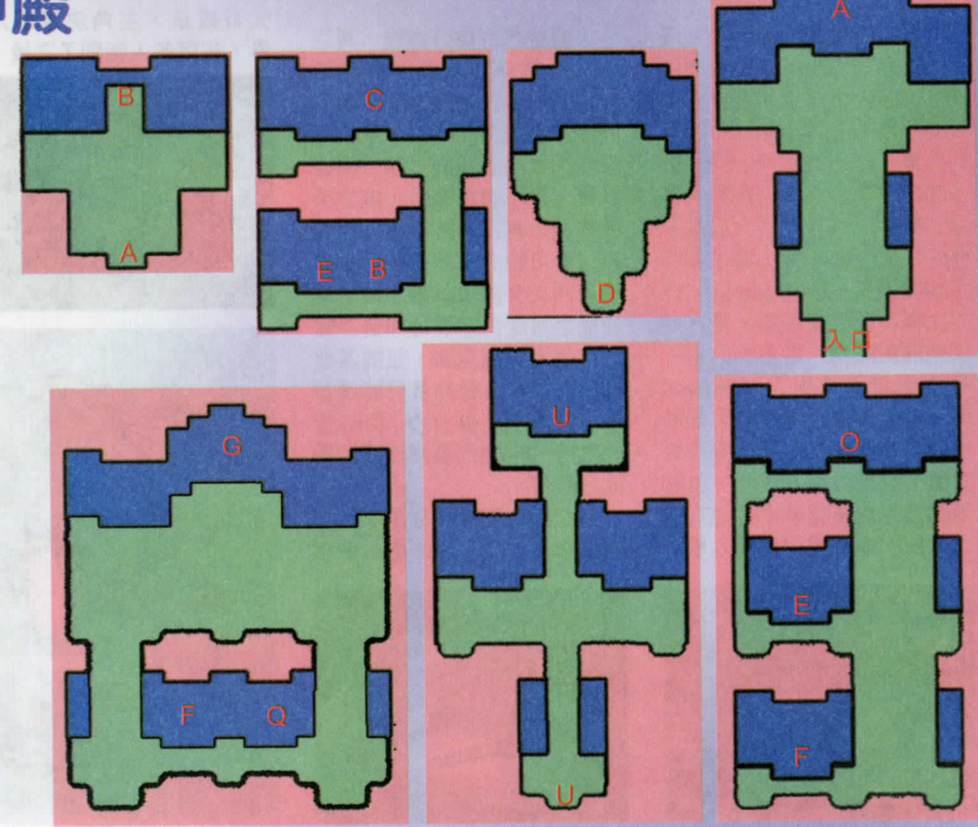




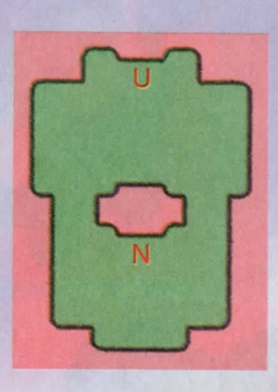
## 卡蘭神殿

走出洞穴後，眾人先來到卡蘭村，在這裏作了最後的裝備強化後，主角從下方繞路進入卡蘭神殿，想不到他們一進入神殿，竟碰上了以為已被奇拔茲捨命所殺的約伍(**ヨーン**)，原來他們兩人並沒有在那一次事件中死去，但奇拔茲卻被放逐到魔界之中，接着約伍便向隊伍襲擊，雖然和他一起出現的敵人比上次對付達古多時易對付得多，但因為這約伍懂得使用LV2的電擊魔法，所以在戰鬥時要經常保持VP在一定程度才可。

打倒了約伍後，主角將最後之石板放進地上的空格上，進入了神殿內部。這迷宮的目的是要將神之寶珠(**かみのオーブ**)和惡魔之寶珠(**あくまのオーブ**)分別運到最低層的神像及惡魔像手上，而當你取下神之寶珠時，所有的惡魔像均會被一陣光芒包圍

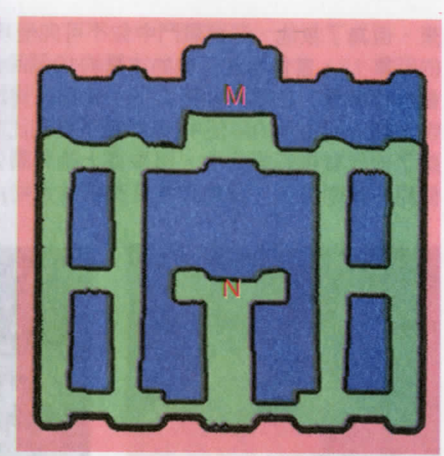


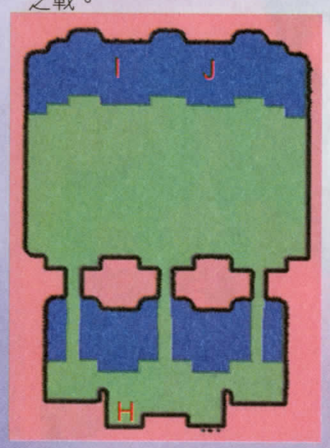
着，令你的行動範圍大為減低，而當你取下惡魔之寶珠時亦會有同樣的狀況出現，當你將兩枚寶珠都運到最低層的石像手上後，最後的一扇門便會開啟，但這時不妨先行撤退，補充了魔法藥水等各種裝備後才去迎接最後之戰。

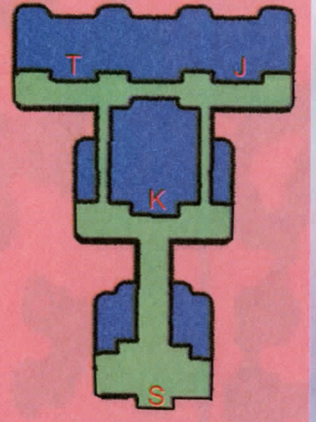


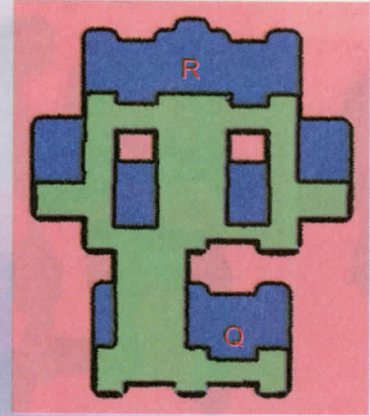


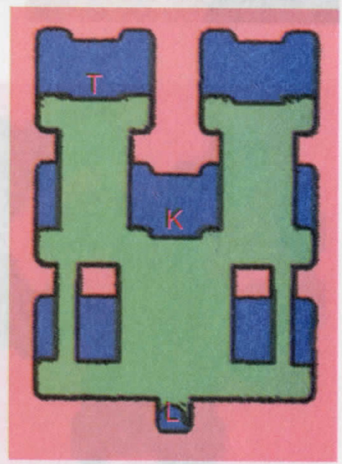




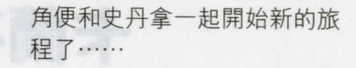




## 最後之戰

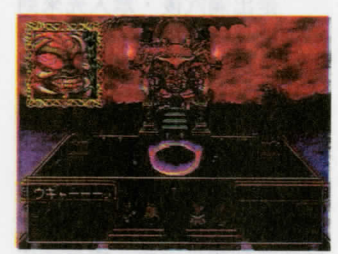
眾人走進最後的門扉，這時修達已在裏面等着主角的到來了，這時修達正在製作由魔界支配地上界這種新秩序的契約之書，修達他覺得一切的痛苦都是因為由沒有力量的人掌握了實權所致，他痛恨放棄了他的地上者及天神，但在這時主角聽到了奇拔茲的說話，他叫主角不要受到迷惑，雙方的決戰隨即展開，主角們的對手是拉姆和修達兩人，無論如何，各位首先必須盡全力幹掉拉姆，令修達沒有治療魔法的支援，至於對付修達時，由於他對各系魔法都有極強的防禦力，所以最好採用直接攻擊。

當主角打敗修達後，真正的最後首領「魔王」終於現身，由於兩次戰鬥之間不會有讓你回復體力的機會，所以電腦亦不致趕盡殺絕，第一回合這魔王是不會攻擊的，但之後便要開始真正的苦戰了，這魔王的最可怕之處是每一回合會使用兩次全體攻擊魔法，所以安妮無可避免地要每回合不斷的使用治療雨魔法，至於其他同伴在攻擊之餘亦最好能適當地以攻擊(アタック)及防禦(プロテクト)這兩種魔法提高眾人的數值。

打敗魔王後，主角以光之寶珠將魔王完全封印着，令世界回復了和平，但為了尋回養父奇拔茲，主角決意進入魔界，在與各人告別了之後，主角便和史丹拿一起開始新的旅程了……














# 鐵甲飛空團

## 非常易的完全攻略




## 遊戲簡介

《鐵甲飛空團》是一隻非常典型的射擊遊戲，而且，在某程度上《鐵甲飛空團》的遊戲方法是跟《雷電》非常相似的，不過，《鐵甲飛空團》的難易度便比《雷電》為低。

遊戲之中，玩者要駕駛着戰機去迎擊敵人，玩者的武器就只有戰機上的兩種不同武，這兩種武器分別是一般的砲彈及殺傷力比較大的LASER。這兩種武器就像是《雷電》之中的擴散彈及LASER一樣，不同的只是在《鐵甲飛空團》之中，戰機不用轉武器也可以使用而已。

玩《鐵甲飛空團》這隻射擊遊戲不禁會使人將早前的一隻遊戲《通天閣》拿來作比較，結果便是這次的《鐵甲飛空團》是絕對比較出色的，雖然在《鐵甲飛空團》之中沒有像《通天閣》的「播片」，但是若以遊戲之中的背景、遊戲的質素而論，《鐵甲飛空團》便可以完全的將《通天閣》打倒。

## 不同的難易度

在大多數的遊戲之中，不同的難易度是常有見到的，實不足為奇，但是在《鐵甲飛空團》之中，難易便是一件非常重要的東西，因為遊戲之中的難易度差距真是非常的可怕！

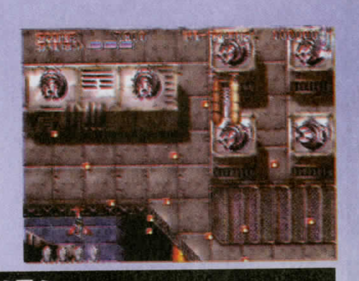
若是以敵人的數量而言，《鐵甲飛空團》中三個難易度中的敵人數是差不多的，但是若以敵人的放彈數及速度而言，便有非常大的出入，首先，如果假設EASY的發彈數是1，那麼，在NORMAL中敵人的發彈數便是3，至於HARD便會是6左右，不要以為筆者在危言聳聽，事實是如此，一玩各位便知這是事情的真相，不過那時候後悔亦已……

在《鐵甲飛空團》之中的難度不只是控制了敵人的攻擊力，而且更是決定了自玩者的CONTINUE次數，EASY是5次；NORMAL是3次，而HARD則只有一次而已，換而言之，玩HARD MODE是表示玩者一定要以一隻戰機去完成所有的路，不過大家可以做得到嗎？







## 四部不同的戰機

*BLAU STERN*

這是一部最平均的戰機，武裝是擴散彈及LASER，以攻擊力而言，在四機之中排行第3。

*WEI β NACHT*

這是一部以速度來戰勝敵人的戰機，除了是速度高外，其攻擊也是數一數二的，僅次於LIPPENSTIFT。

*SCHWARZ WIND*

以「烏龜」來形容這部戰機是最貼切的了，因為這是四機之中最慢的，而且攻擊力也是最弱的。

*LIPPENSTIFT*

在四部戰機之中，這部的性能最卓越，攻擊範圍大，攻擊力大，有速度，是最理想的戰機，可惜只有三格SHIELD。











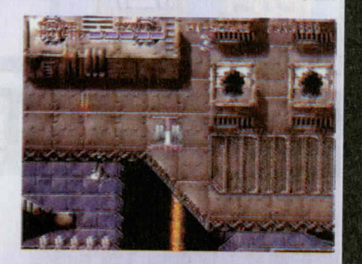

# MISSION 1

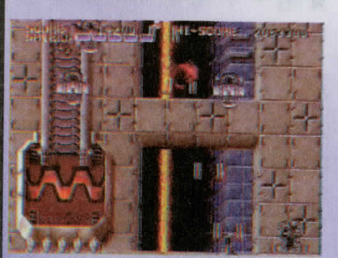
在MISSION 1之中，敵人的主要戰力是戰弓直升機，但是這些戰鬥直升機的攻擊力是非常有限的，所以只要小心一點便 可以輕易的應付，不過，有一些綠色的戰是非提防不可的，它的速度快，而且有時會從天而降，是極危險的敵人。

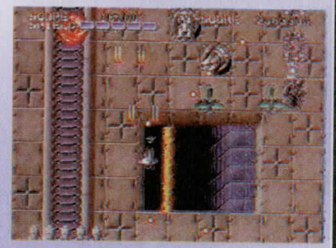
在版初，玩者會見到一條橋，一定要打斷它，否則受害的將會是自己，穿過了這條橋，便會進入鍊鋼廠的內部，這裏的敵人會比先前的為多，而且攻擊亦會比之前的猛烈得多。在敵人的攻擊之中，以可以放出「雙彈」的戰機最為棘手，因為這種戰機是以兩隻為一組向自機攻擊的，所以攻擊力亦因而增加了不少。

除了天空上的敵人外，地面的敵人也是不可以忽視的，其中的地上砲台攻擊最為猛









烈，而且砲台的數目亦不少，必須速戰速決，否則便會變成腹背受敵，情形會變得非常凶險。

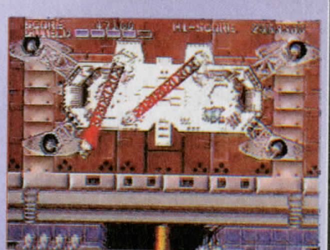
到達鍊鋼廠的中心部份，砲火是最集中的，而且敵人的攻擊亦變得更加的厲害，而之中的會出現一部大型的坦克車，這坦克的攻擊力並非很強，但是有很高的防禦力，是非常難纏的傢伙。通過了這裏，玩者會遇上的敵機，這些敵機大多是從天而降的，但是只要玩者將戰機拉到最後可以了。

MISSION 1的BOSS是一部巨型的「工作用」砲台，攻擊力不算太強，但砲火繁密，但是只要放出一個大彈再下一小點功夫便可以過關了。









# MISSION 2

MISSION 2是在平原上的戰鬥，玩者戰機所要面的敵人全是在空中的，所以對玩者而言這是一個非常好情況，因為玩不用費神理會地面上的敵人。然而，在空中的敵人亦非善類，最初出現的便是高速的戰機，不過數不多，不足為懼。

而在這版中經常出現的便是一些中型的戰機，這些戰機最可怕的地方是有着非常高的耐久力，而且發射出來的彈亦比較密，所以一定要以LASER對付，這樣才可以在最短的時間內將這些敵人打倒。

除了以上提及過的戰機之外，有另一種戰機是同樣的可怕，這種戰艇的攻擊力和上提及過的差不多，但是體積比前者大得多，而對付的方法也是一樣的。敵人之中有強的但是





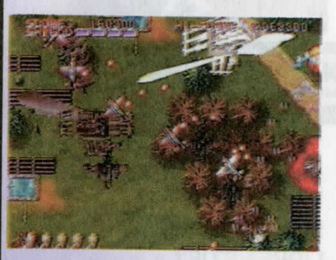




也有弱的，當中以那些不會移動的「大風車」最為弱，不過，驚人的耐久力使它成為可怕的敵人。

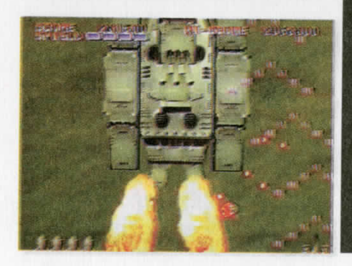
而到了中段，會出現兩座會放火的旋轉塔，又是一句：「先下手為強！」用LASER將之消滅便一了百了。到於「BOSS」方面（其實這也不知算不算是中BOSS），是巨大的直升機，本來這敵人是不難對付的，不過由於同時會出現大量的戰鬥直升機，所以一定要小心！必要時便放出大彈吧！

這版的BOSS是大型戰車一部，攻擊方面是分為二輪的，第一輪是飛彈和4發的散彈，而最後是中間放火加散彈再加導向飛彈。







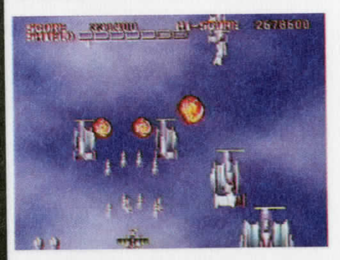


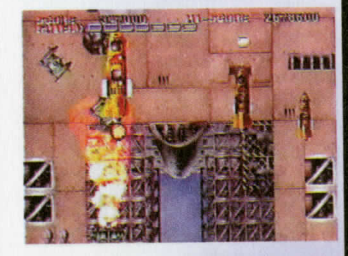
# MISSION 3

果然，這隻遊戲的名字是《鐵甲飛空團》，玩者在這版之中終於可以在長空之中飛舞，但大家不要因此而以為這版的敵人一定全是飛機，如果這樣想的話便大錯特錯了，因為在這個空中要塞之上，有着非常多砲台的，而且火力強大。

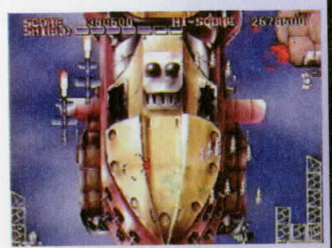
在未到達空中要塞之前，玩者首先會遇上一群戰機，但是這群戰機的攻力不強，是可以不理的。而到達要塞之後，首先來「招呼」玩者是一些巨型火箭，這些火箭會從下而上的出現，用LASER吧！否則要打很久才會爆的。

原來在要塞的盡頭是有一艘巨大戰艇……這戰艇原來是仍在建造中的，所以是不可以活動的，但是在上面是有一些砲台的，而且在它四周是有着









很多的火箭和戰機，玩者絕不可以掉以輕心。在戰艇上的砲台多是於在後方的，而且是放在兩側的。

通過了戰艇之後，玩者便會再一次的在青空之上飛行，不要以為這樣便算是過版，其實這戰艇並不是甚麼重要角色，真正的好戲現在才上演，中BOSS是一艘巨大戰艦，巨大戰艦先是在右方出現，繼而會轉到玩者的前方，玩者是可以打爆這戰艦的。

大BOSS是分為多部份的火箭，先是火炎攻擊，次後是爆彈攻擊，最後是頂部的LASER攻擊，前三種攻擊是可以很輕易避過的，但最後的LASER則比較麻煩的，只要玩日者的發彈位（正中那發）是在SHIELD字與紫色BAR之間便可以過關了（此乃死位）。







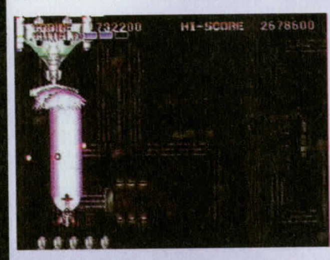


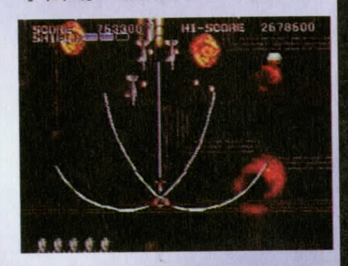
# MISSION 4

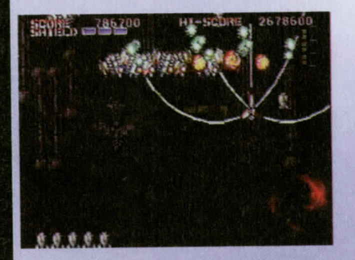
在進入令人透不過氣的最後兩版之前，這個MISSION 4可以說是一個熱身，首先，在版初，玩者會遇上在第二版出現過的大型「捱得」戰船，而且數量多，所以玩者一定要盡快的將它們消滅，加上這些敵人是在左右兩邊出現的，所以會使玩者疲於奔命。

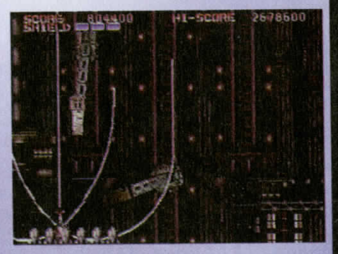
而在往後的路上，玩者會見到非常多的戰機，這些戰機一面以高速飛行，另一方面，又出大量的彈，是非常麻煩敵人。如果能夠通過的話，便會見到這版的中BOSS（這也不知是否中BOSS來的），這三座移動的LASER砲台除了會一直向後移之外，更加放出LASER，在中間的一個更加會出奇不意的衝前向玩者進攻。

哦！真正的中BOSS現在才出場，這個中BOSS真是





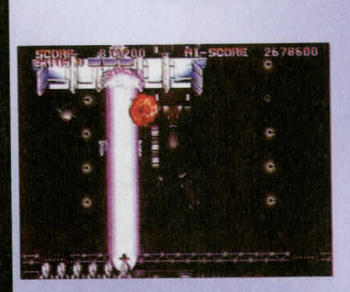


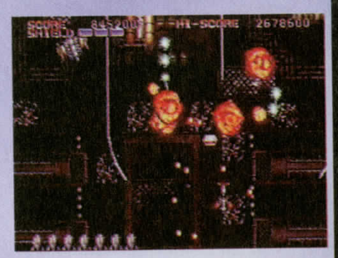


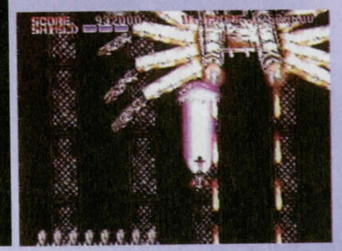
「廢」得很，它會由左方出現，不過，如果玩者在它未出現前便在左方使用LASER的話，這隻飛機一定不可以全隻出來會一命烏乎！

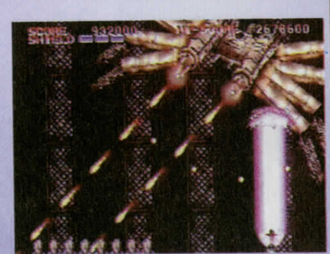
中BOSS沒用不代表所有敵人也是沒用的，反而，在《鐵甲飛空團》之中，有着最大殺傷力的是一些小角色，這種情況在這一版中最為明顯，所以在未打大BOSS之前，一定要小心那些多而快的敵人。

大BOSS是一隻像蜘蛛般的機械，其攻擊是史無前例的「弱」，而且如果玩自認為是一個高手，大可以站在機械人的中央攻擊，不過，如果想無事過版的話，那便別冒險了！





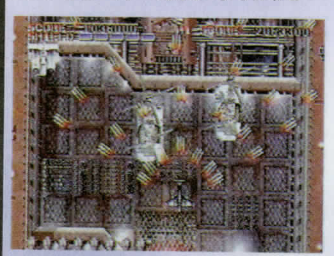


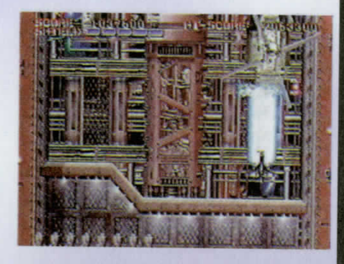


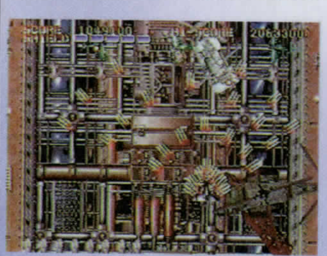
# MISSION 5

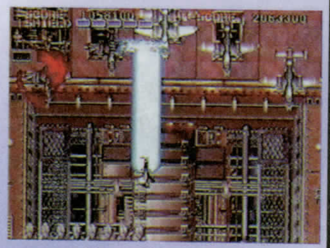
其實和MISSION 4相比，MISSION 5只是五十步笑百步而已，以敵人的攻擊而言，MISSION 5之中的攻擊其實是比MISSION 4的差不多。MISSION 5的戰鬥地點是一個工場，所以在這裏，玩者會見到不少的運輸直升機飛來飛去，不過，要留意其中一些會飛上來的，不要被它碰到，會「中招」的，最好的方法是一一殺之而後快！

這版之中最大的敵人是那些小型的戰機,這些戰機既快且狠，有如日本的「神風」一樣，一定要多加注意。此外，在之前出現過的中型戰機又再一次的出現，不過這次竟是不會發砲的，太好了！就讓玩者主演一幕「大奢殺」！LASER！要用LASER來對付這些敵人是最快的，不然，玩者會被由左右兩方出現的戰鬥直升機所擊中，而用LASER的好處是可以一石二鳥。



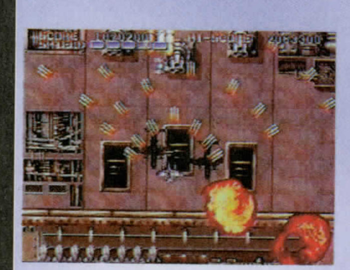


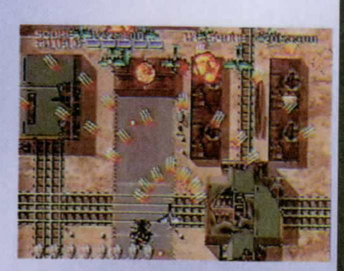


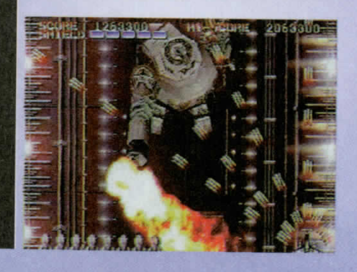


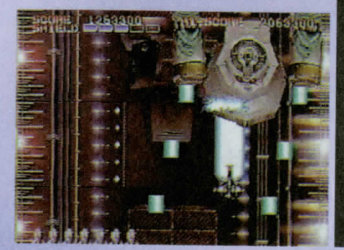
不要只顧對付空中的敵人，事實上在地面上是有很多敵人的，尤其那些砲台，一定要在一發現它們時便下殺手，否則後患無窮。在這版之中是沒有中BOSS的，只有大量的敵機，所以，要在可能的情況下取分。

MISSION 5的BOSS是一部機械人，武裝方面有右手的火炎發射器、左手的砲彈，而在二段變型後，亦只是多了一種由兩手放出的LASER而已，不過，筆者奉勸各位一句：「多用大彈有着數！」







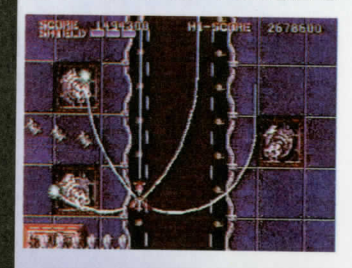


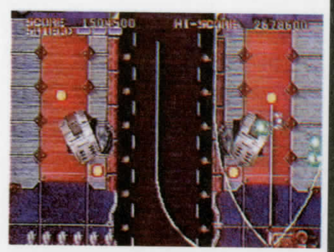
# MISSION 6

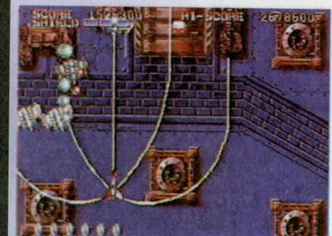
這是《鐵甲飛空團》的最後一版了，所以敵人亦是最厲害的，一開始玩者便要打醒十二分精神，因為在敵人基地等待着玩者的是左右各一排的砲台，再加上一大群的戰鬥機，使玩者真正的感受到真正的「死亡氣味」！

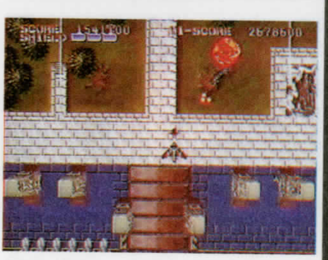
如果大家可以安然通過的話，便會到達一處比較安全的地方，話雖如此，其實這個地方的攻擊力不是太強的，只有有一大堆的砲台，一大群的戰機，一大群的……總之所有的敵人也是一大群的殺出來，一於以「量」取勝。

而在途中，玩者會見到在路旁會有兩個會旋轉的砲台，記着，這兩個砲台是打不爆的，所以不要花太多的時間在這些沒用的東西上，而且要小心，因為這兩個砲台的彈是會向後射的。



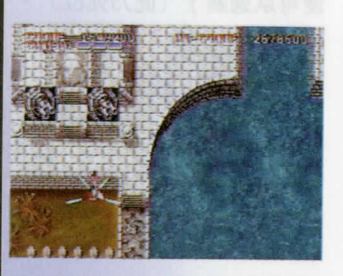






衝過了這在室內的一關，玩者又再次重見光明，不過在光明的背面是充滿危機的，在這個滿佈砲台的地域之內，一定要不斷的攻擊，因為過了這裏，便會到達最後的目的地了！

進入了最後的通道，玩者只要勇往直前便可以到達最後BOSS的所在地，但在之前一定要小心那些塌下來的柱。最後BOSS是一個圓形的物體，它的武器有初段的導向飛彈，二段的追縱彈，三段的超級擴散彈。因為在之前玩者可以拾到很多的大彈，所以不要猶豫，放吧！









# 不同的戰機・不同的攻略・不同的ENDING

## BLAU STERN

使用這部戰機的話，一定要記着一點，這戰機的特色是有大範圍的攻擊，不要浪費這優點，一定要將機體的位置放得後些，這樣才可以將這部戰機的性能真正的發揮出來。

由於這部戰機的攻擊是以前方為主，所以玩者一定要先將主要的擴散砲POWER UP，只有這樣才可以使自機有足夠的攻擊力去為LASER POWER UP，而且亦可以使戰機的壽命增加，不過，由於這戰機的大彈只有中等的破壞能力，所以不要太依賴它。










## WEI β NACHT

由於這部WEI β NACHT是屬於高速戰鬥型的戰機，所以如果玩者不是有很好的反射神經便最好不要使用，否則只有死路一條。至於這戰機的性能，是包含了高速及高攻擊力的，高攻擊力不是指其一般攻擊，而是指其「大彈」，在四部戰機中WEI β NACHT的大彈是最厲害的，所以一定要好好的珍惜使用。

不過這戰機是有一個致命弱點的，那便是它的一般攻擊（WIDE），攻擊力太弱，而且慢，所以要盡快、用盡一切方法去POWER UP。













## SCHWARZ WIND

這部SCHWARZ WIND真是一部令人「失望」的戰機，首先是其「可恥」的速度，然說這部是轟擊機，但是亦不致於有如此的速度，而且其攻擊又真的是弱得可以，其他的戰機正在用LASER的時候，這部SCHWARZ WIND竟然仍是使用火炎發射器來作攻擊，不只攻擊範圍細，而且殺傷力之低，是所有戰機之冠。

使用此戰機的要訣是要先有無比的毅力，不怕一切的挫折，而且要對敵人出現的地點非常熟悉，這樣才可以克服這部戰機速度不足的弱點。












## LIPPENSTIFT

這部酷似「震雷」的LIPPENSTIFT可以說是《鐵甲飛空團》中最好用的戰機，它有速度，有強大的攻擊力，攻擊範圍大，這些全是它的優點，當POWER UP之後，那五支LASER足可以將整個畫面上所有的敵人消滅。然而，LIPPENSTIFT這戰機有着一個弱點，便是它的大彈攻擊力太弱，遠不及WEI β NACHT的厲害，而其SHIELD（防護罩）是最少最弱的，所以縱有強的攻擊力有時候也會戰敗的。





















# 攻略第二回

## FILE 6 禁書

**幾經辛苦，我又完成了一項工作。我越來越投入惡魔召喚師這份充滿刺激的特殊職業。真攪不通！我應該設法返回我的肉身呀！為什麼我會那麼嚮往「葛葉匡司」的生活呢？**

**終於尋回了失踪多時的吾妻教授，我從他的口中得知一個驚人的秘密。就是我替久美子借的書「日本古代文明論」，竟然隱藏著一個如此驚人的秘密！久美子，等我啊！我一定會救你的！**

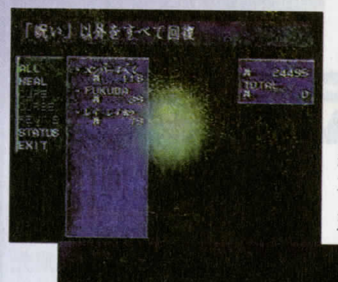
福田和麗鈴船完成工作後返回偵探事務所，從DDS-NET的電子郵件知道失踪多時的吾妻教授現正身處在笠置山地區。經酒吧和的士高的情報進一步確認後，二人估計教授大約會在笠置山山道附近，於是便往山道出發。











福田從山道裡的龍脈石後方，發現了一個頗為複雜的迷宮。在入口的北方有一個可以回復HP和MP的地點，故此便大可利用此機會在這裡不斷提升等級及找合適的仲魔。




幾經辛苦，在迷宮的東北方找到離開的出口，並找到一間小木屋。

在小屋內，二人果然找到吾妻教授。他對「葛葉」被襲後依然無恙感到十分驚

奇。當福田告之有關其位於朝日區的住所被貴志所引爆時，教授答道原來敵方以為「日本古代文明論」是收藏在那裡，故便想將此書毀滅。從他的語氣，他似乎對那些被炸掉的古代資料比起其性命更緊張。










他後來告訴福田和麗鈴船有關他的研究結果。原來平崎市一帶眾所周知的古代歷史是隱藏了一個重大的秘密。話說在古代日漸強大的大和王朝，在附近的小國面對著這強國只有兩個選擇一作戰或服從。有些不服的小國，就會



在戰至最後一兵一卒下被殲滅。就在平崎這片土地裡，有一個決定奮戰到底的小國，這國就是古代著名的魔法之國。這種魔法力量，令到入侵的軍隊苦無計策。這種魔法，對後世而言，可說是「使用惡魔」作戰，後來在吾妻教授在「日本古代文明論」中發表了這些言論，隨即被他所屬的學會取消了會藉，理由是「引起公眾恐慌」。

說回過去的事，後來那小國戰至最後的一名公主，在戰敗後被處刑，其怨靈就遺留在這片土地，一直被封印著。能夠解開那封印的資料，就收藏在「日本古代文明論」裡。由於此書被認定為「異端」級的書本，因此印製的數量非常少，就連教授本身也沒有。因此，史杜他們才會對「從圖書館借出」此書的福田不利。那麼手持此書的秦野久美子便很危險？因此二人便立刻往她的寓所雲雀之丘進發。

## FILE 7 拯救

我不斷跑，不斷跑，跑到幾乎虛脱才到達雲雀之丘。在這裡，我的腦海中不斷想著如何去營救久美子的方法。

「但願她沒事吧！」

就在心神不定的時候，我一腳踏進了異界內。就像吾妻教授的住所那時一樣。

「不會吧……」

我和麗鈴船找了很久才找到了出路，卻被兩隻惡魔所阻。

「嘰嘰嘰……是史杜大人所下的格殺令啊……」

我最討厭有「人」在我最煩的時候阻著我的。

「！」

「……嗚呀……」

當我看著它倆斷氣時，突然在眼前出現了一名相當熟悉的「人」。

「貴志！」

我所看見的貴志竟然是個人！那麼，那個「貴志」又是誰？要弄清楚的事情實在太多了。

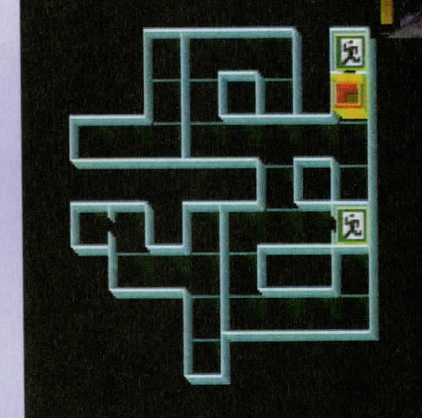
福田二人在出發前，先返回矢來銀座的偵探事務所。從 DDS-NET 上知道在雲雀之丘現在有惡魔（！）出沒。

### 雲雀之丘地圖

1. 秦野久美子之家　2. 天堂組長府邸




當到達雲雀之丘秦野久美子的家附近，福田發現身處一個有很多傳送點的異界上。小心的是經常查看地圖，否則便會很容易迷路。



順帶一提，一走出這異界後便無法再次進入，故此要把握找尋較高LV的惡魔的機會。

離開異界，便碰見兩名由史杜所遣派的惡魔（ストリゴイイ和ストリゲス）。它們説福田是妨礙著其主







人的眼中釘——「惡魔召喚師」，因此便要殺死他。

打敗二怪後，久美子的父親告訴福田其女被怪物擄走





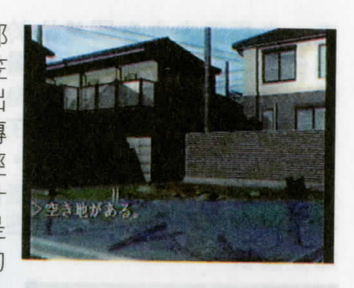



了，就在此時突然響起了一把聲音，原來是「人貌」的貴志出現，他竟能把秦野久美子救回。麗鈴船對此貴志的身份感到相當的懷疑，因此便叫福田先回辦公室，然後她便去跟踪「他」。




臨離開雲雀之丘前，福田先到附近的天堂組組長——天堂天山的家去看看，可是大門被鎖上，沒有任何發現。

福田返回事務所後，重遇離隊的麗鈴船。她說失去那個貴志的踪影，所以先行回來。另外，她又說最近所發生的惡靈事件，定必與過去那封印有莫大的關係，而且笠置山東南方的空地，曾傳出有幽靈出沒的事，對於此傳聞有關方面的聲明是「因經濟不景氣而放棄開發計劃」，可是那空地的前身是祠廟，因此有到那處一看的需要。




在笠置山東南方的空地裡，二人什麼也找不到。問過附近的居民後，得知在月圓之夜在空地有女性幽靈出沒，因此在街道上四圍行，直到月圓再走入空地，福田此時發現了久美子。向她叫了兩聲後，她便急急腳跑掉，真的不知為何。



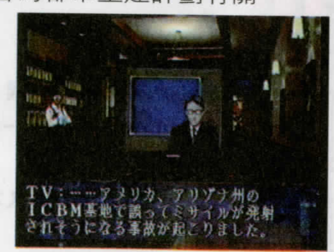




二人後來到了位於臨海公園的醫院，發現福田的父母正對著自己的軀體不斷飲泣。沒有任何辦法可施的情況下，他唯有繼續行程，除妖滅魔。

在咖啡室內，福田聽到很多新聞。不知為何，他總覺得最近的事件是和平崎市議會的都市重建計劃有關。




# FILE 8 祭神

**再一次回到朝日區，還記得吾妻教授家被炸一天，自己幾乎命也掉了，如今再踏進這裡，總有點戰戰兢兢的感覺……**

**怎會呢？這兒是我的故鄉哩！**

**在封閉了良久的冰川神社，最近傳出一些惡魔出沒的傳聞，瑪莉找我去看看。又一個賺錢的好機會。**

**原來是一件神靈作崇的事。**

**總算鬆了一口氣。**




回到偵探事務所，占卜師瑪莉出現，告訴福田在朝日區的冰川神社最近的搬遷工作中發生了不少意外，可能是幽靈作崇的關係。福田答應了後，先從 DDS-NET 的電子郵件知道此事，而台長 REDMAN 又叫他到臨海公園的博物館去，最後他決定了先解決冰川神社的事件。

剛進入冰川神社，福田的手提電腦隨即發出有惡魔的





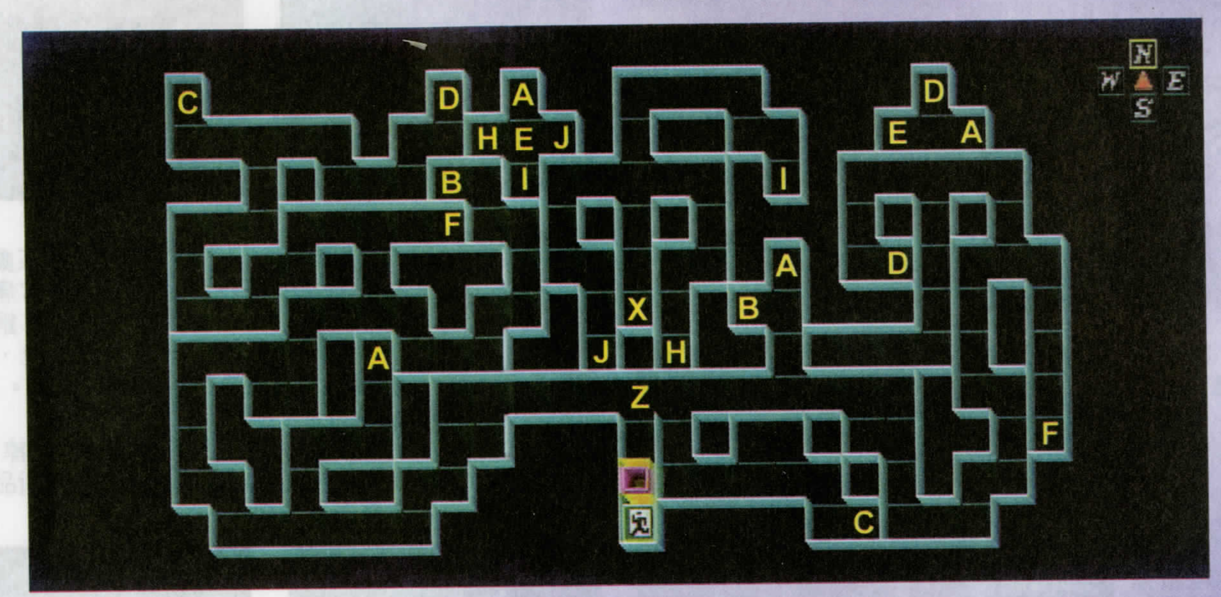




訊息。要留意的是這迷宮內有很多損害地帶，像麻痹、劇毒等，因此要先唸此地形傷害的咒文才可（或可使用道具）。

在此迷宮內有很多傳送點，而要到達目的地是需要經過數個傳送點的，因此要查看清楚地圖。

圖內的英文字母是各傳送點的位置；而A點是會通往X點的。Z點是祭神所在位置。

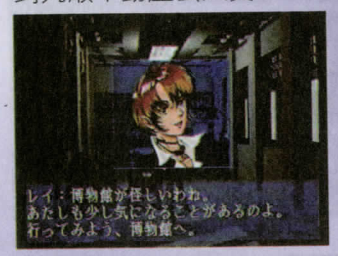



福田在最深處找到肇事者一祭神素沙奴（**スサノオ**）。原來它這樣做是想警告凡人們，現在經常有惡魔出沒，是因為封印著惡魔的力量漸漸減弱了。它知道福田是惡魔召喚師，故要他知道現在的狀況是非常危險的，説畢後它便消失掉。






返回占卜師之館後，瑪莉便給福田五萬日圓的酬勞。在事務所收到E-MAIL，REDMAN台長通知他最喜愛的博物館現在出現了惡魔，福田聽後便準備出發。臨行前記緊到丸瀨不動產去入貨。







## FILE 9 同伴

DDS-NET台長REDMAN經常寄電子郵件給我，內容大多是和我最近的動向有關的。難道他真的那麼神通廣大，連我在做甚麼也瞭解如指掌？不管了。

麗玲船對我説在臨海公園的博物館有惡靈出現，於是我們便往那裡在看過究竟。在館內有很多美麗的藝術品陳設著，看得我目不暇給……噢！我不是來欣賞美術品的。

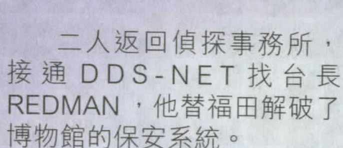
突然，我聽到身旁的麗慘叫起來，非常辛苦，而且慢慢地變成了一尊銅像！

「……救我……救……」

為了營救我的同伴，我不理一切，設法以最快速跑上最頂層……

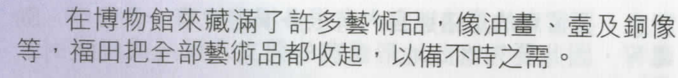
當福田到達位於臨海公園的博物館時，發覺入口被鎖上了，外面只有一面寫著「閉館中」的告示板，福田心想必須從外界解開這個保安系統，才能進入博物館裡。



二人返回偵探事務所，接通 DDS-NET 找台長 REDMAN，他替福田解破了博物館的保安系統。

再次到達博物館，二人發現手提電腦有警告訊息，即表示附近有惡魔出沒。在一樓有一間房，內裡藏類了一個以奈良時代的建築風格所仿照而成的祠廟擺設，原來這「祠廟」是用來封印著惡魔的道具，所以當這物品被搬移到博物館後，這裡才會發生惡靈出沒事件。



在博物館來藏滿了許多藝術品，像油畫、壺及銅像等，福田把全部藝術品都收起，以備不時之需。







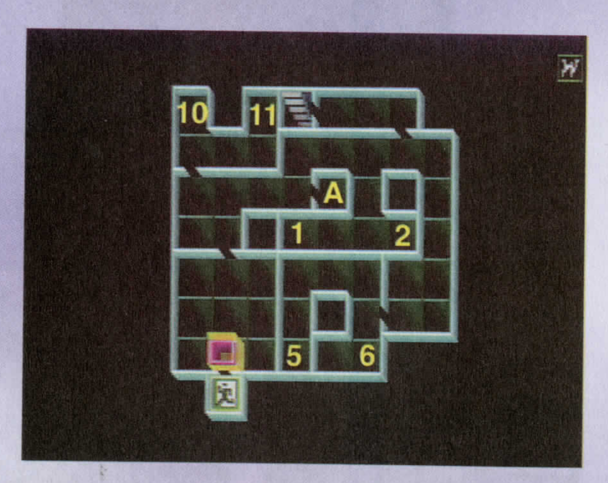


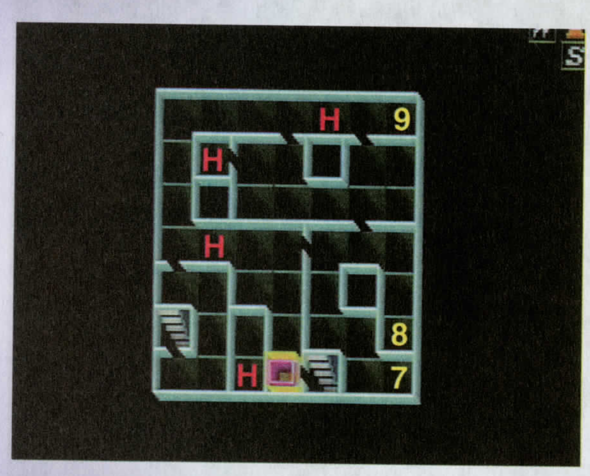

二人經過 2F 的某處時，麗玲船突然感到非常痛楚，不一會更變成了一尊銅像。此時，一隻惡魔出現，並且擄走了變成銅像的麗。

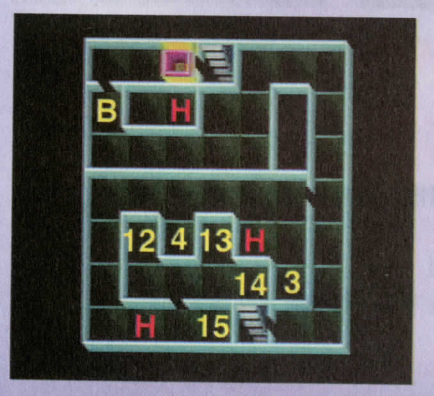
在館內有很多掉下洞穴，而部份是可通往不能直接到達的地區去取藝術品，因此，福田便行匀全館去取藝術品。

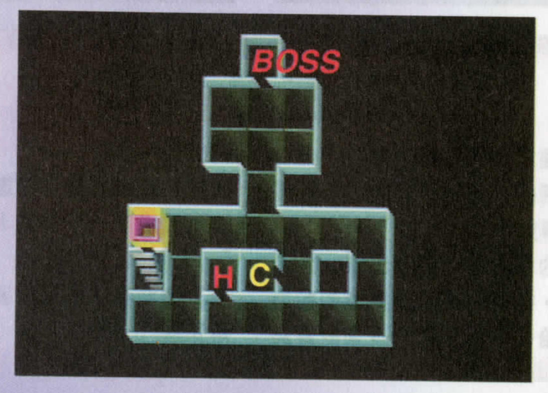





**玩者請依著圖上的數字去取藝術品。**

A：祠廟模型

B：麗鈴船變成銅像事件

C：麗鈴船銅像位置

H：洞




在 4F 的房內找到成為銅像的麗玲船，可是沒有辦法救回她。因此，福田便往 4F 最北面的房間去，發現了剛才捉麗的元兇(ダンタリアン)。

福田一開始便向它擲了一幅藝術品，它竟然奮身去拾，因此一連兩回合它便處於「任打」的狀態。只要你剛才所找到的藝術品夠多，要 PERFECT WIN亦不是一件難事。打敗它後，福田便取得一瓶 PETRANONE（不知名的化學品），並回到先前的房間救回麗。






# SS 版真•女神轉生追加資料（1）

## 御靈合體效果

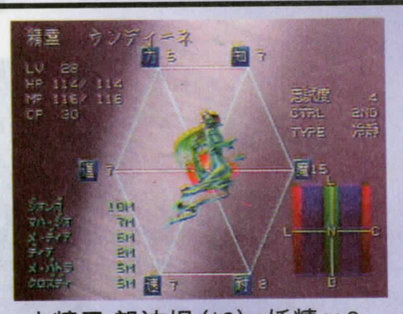
**上期已向各位讀者介紹了有關御靈合體的基本方法，今期便把製造所需的精靈以及御靈合體的效果列出。**

| 御靈名稱 | 合成材料 | 合成效果 |
|---|---|---|
| 「樂」御靈（*1） | 沙羅曼蛇＋韻迪妮＋斯路芙 或 沙羅曼蛇＋韻迪妮＋諾姆 | 運與最大 HP 上升 |
| 「哀」御靈（*2） | 沙羅曼蛇＋斯路芙＋諾姆 或 韻迪妮＋斯路芙＋諾姆 | 魔力與最大 MP 上升 |
| 「怒」御靈（*3） | 沙羅曼蛇＋斯路芙 或 沙羅曼蛇＋韻迪妮 或 沙羅曼蛇＋諾姆 | 力與體力上升 |
| 「喜」御靈（*4） | 韻迪妮＋斯路芙 或 韻迪妮＋諾姆 或 斯路＋芙諾姆 | 智力與速度上升 |

## 精靈合成法

**（以下提供可供參考）**

火精靈 沙羅曼蛇 (*5)：???




水精靈 韻迪妮 (*6)：妖精 × 3




風精靈 斯路芙 (*7)：地靈 × 3




土精靈 諾姆 (*8)：妖鳥 × 3

1. サキミタマ
2. クシミタマ
3. アラミタマ
4. ニギミタマ
5. サラマンダー
6. ウンディーネ
7. シルフ
8. ノーム




# 忠誠度

## ——決定仲魔操縱程度的最主要因素

當你造好了一隻仲魔後，你會發現一個頗嚴重的問題，就是那仲魔在戰鬥中會經常不服從你所下的命令，往往導致不必要的損傷。因此，增加仲魔對你的忠誠度，便能夠令冒險的過程更順暢。記著，由於所有仲魔都有4級忠誠度的不同操作指令範圍（1級：1，2級：2—4，3級：5—7，4級：8—10），基於這個原因，在頭目戰時實際參戰的仲魔，當然其忠誠度最好到達3級或以上。在談論如何去令仲魔的忠誠度增加前，首先把仲魔的類別向大家介紹。

### <1>伙伴型

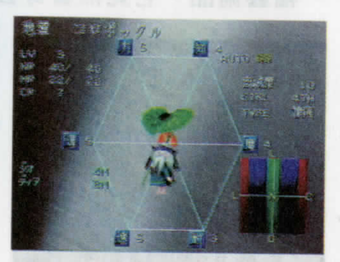
伙伴型仲魔大都是性格高尚的惡魔，要提高它們對你的信任，只能「以心比心」，即是要和它們一起不斷作戰，日積月累後便能提高忠誠度。多數的光明系惡魔（LIGHT）像天使及靈鳥都是伙伴型惡魔。



### <2>物慾型

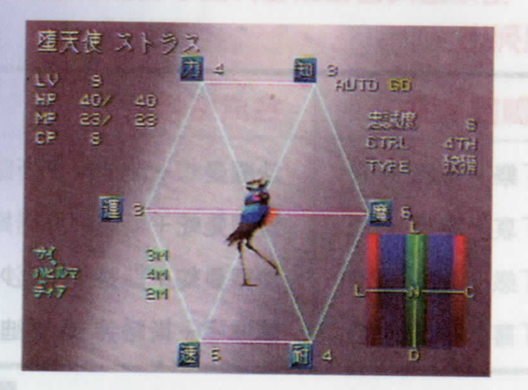
有些惡魔非常貪心，往往在對話時向主角索取秘寶；又有些惡魔的性格非常單純，只要你稍為用點「嘴頭」，便能不費1 MAG拉它入隊，它們大都屬於物慾型惡魔。要提高這些惡魔的忠誠度，必須給予它們一些指定寶物——寶石、寶珠及魔法藥瓶等；你可從圖片中看到，在未給寶物前後的差別。大部份的中立惡魔（NEUTRAL）像妖精及龍王等都是屬於這個類別的。





### <3>等級差型

至於等級差型，是只要當該仲魔入隊後，假如你的等級比它高出很多，那麼它的忠誠度便會很高；同樣道理，由於仲魔的等級是不會提高的，因此在你會不斷升LV.的情況下，其忠誠度亦會不知不覺地慢慢增加起來。大多數的暗黑惡魔（DARK）像墜天使及邪龍等都是屬於這個類別的。



# 魔晶變化

## ——利用完全忠心的仲魔來製造稀奇珍貴的武具

當手頭上惡魔的忠誠度到達10時，在業魔殿負責人域圖便會告訴你，這隻「滿師」的仲魔可以進行魔晶變化，變成貴重的武具。至於變成那一種道具，則視乎該仲魔的等級。下表是各項可取得的「基本」道具。

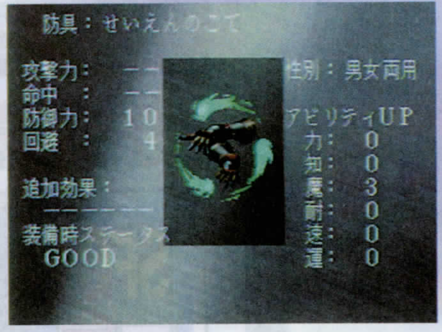




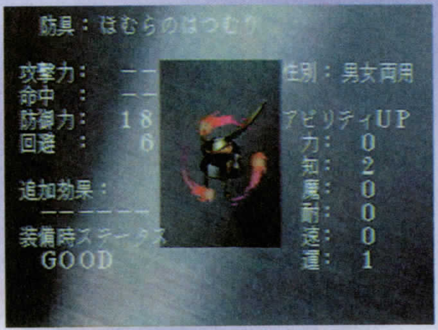




Lv.1—Lv.8 援助護足（*1）




Lv.9—Lv.16 聲援護手（*2）




Lv.17—Lv.24 火焰頭盔（*3）




Lv.25—Lv.32 白圓甲（*4）




Lv.33—Lv.40 聖德護足（*5）

Lv.41—Lv.48 爆裂外輪（*6）

Lv.49—Lv.56 回憶之冠（*7）

Lv.57 以後 冥界鎧甲（*8）

1. おうえんのぐそく
2. せいえんのこて
3. ほむらのはつむり
4. びゃくえんがい
5. せいだのぐそく
6. ばくがいりん
7. そうきかん
8. やみのがいこう

# 下期預告




打敗「博物館怪人」及救回被銅像化的麗鈴船後，惡魔召喚師福田在面對著正體不明的敵方，究竟有沒有勝算呢？而將會出場的惡魔中，其中一位竟然是各位最近耳熟能詳的……！另一方面，究竟各區的地下水道隱藏了甚麼秘密呢？還有各種超隱藏的「極·魔晶變化」道具、超絕兵器合成法以及各式各樣的附錄資料，都會在下回的攻略中登場。











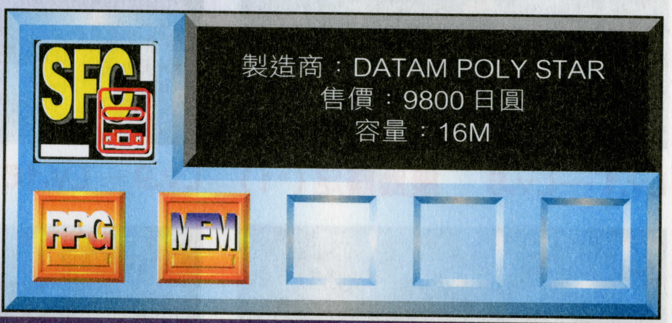






## 四人合力解救金剛町的危機!!!

# 幼稚園戰記魔陀羅




## 登場人物


魔陀羅（マダラ）：影王之弟，積極的少年。


聖邪神：影王等人之戰友，為人火爆。

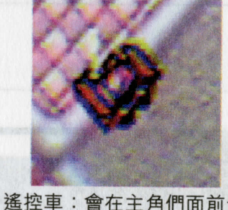

影王（カゲオウ）：魔陀羅之兄，為人冷酷，而且有點變態……


卡奧斯（カオス）：戰友之一，可能因為有錢，所以有點「寸」。


破沙羅（バサラ）：據說是忍者，但似乎似是探子多些。

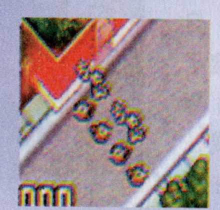
## 系統

**共分五章，頭四章可以自由選擇先後次序。玩法是該章主角會在地圖（金剛町）中自己走來走去，玩者要利用在衝邊的各種物件來誘導他們完成「使命」。**

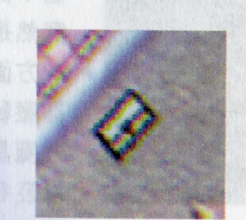

遙控車：會在主角們面前走來走去，引他們向它所在的街走去。

### 可改變主角們行動的物件一覽：


箭咀路牌：會放在建築物的面前，它可引導主角們走進該建築物裏。


雀仔：會自動在主角們面前飛過，據說會改變他們的情緒。


三色貓：會叫，並引主角們走過去摸牠，以使他們改變所行路線。


信封：內藏氣球一個，可引主角們走向它所在的街。

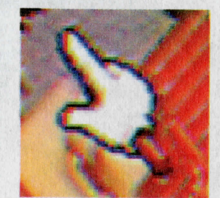

紅綠燈：將它改為紅色便能令主角們改變方向。

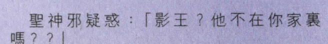

消防龍頭：可使它在主角們面前噴水，嚇到他們走番轉頭。


馬騮仔：與遙控車的效果一樣，可引主角們向其所在的街走去。


?卡片：內藏鬼仔一個，用來嚇主角們的。


路牌：寫着「工事中」的路牌，主角們見到自己番轉頭。


手指指：玩者控掣的東西。用來控掣上述可改變主角行動的東西，只要指着該物件A掣或Y掣便可。






## 控製法：

**十字掣控掣手指指的方向，按START掣可以看到金剛町圖，按SELECT掣可以SAVE。畫面左下方是錢的數目，右方是體力棒。主角一邊行一邊扣，先是藍色，扣扣下會變黃色，再扣便會變紅色，當體力扣盡，主角便會餓死。**

# 序章

## 金剛幼稚園



在金剛幼稚課室中，老師正向各同學説話：「好了，由明天起，是暑假了。不要只是掛着玩啊！」

「是！知道了！」

「一定要乖乖的聽爸爸媽媽的話，知道嗎？！」老師又説。

「是！知道了！」學生們又答。

「那麼，九月再見了！」

「老師！再見了！！」學生們開始不耐煩了。

「係，大家，再見了！」

鏡頭一轉，只見老師與魔陀羅，影王，聖神邪及卡奧斯在操場中閒談，在操場的死角位正埋着一柄劍……

卡奧斯：「嗱，我就要返家去，我先走了。」

説罷，他便走了。



聖邪：「我也回家去了，再見！」

説完，他便跑回家了。

影王與魔陀羅和老師對望了一會。

魔陀羅有點奇怪：「好了，大家的媽媽幹甚麼了呀。」

或許他不明各人為何一放學就歸家，以為是各人母親的「聖旨」吧。

影王讚同：「唔……」

老師充滿關懷地問：「呀，你們怎麼還不回家呀？」

魔陀羅汗顏：「媽媽該正在店裏忙着吧？」

原來因也媽媽不在家，有家歸不得。

「不如老師送你回家吧？」

「媽媽接我們的話就好…….」影王「紐計」：「那……才好。」

魔陀羅轉向影王：「哥哥，那種説話似乎不大好啊。」

老師有點不知所措，於是週圍望，並發現了一些東西。



老師：「……呀，話時話，呀魔陀羅，埋在那邊那石外的東西是甚麼呢？」

魔陀羅 (交差手，認真地)：「不知道，但從剛才起它就在那兒的了，但又沒有人拔它出來。對吧，哥哥。」他轉向影王。

影王 (十分有性格地)：「唔。」

這是，一條人影走過來。

那是一名女子。她來到眾人面前停下，並「扯蝦」。

「嘿……吓……嘿……對不起，我來遲了。」那女子原來是影王兩兄弟的媽媽。「魔陀羅，影王，因為店裏太忙，所以分不到身來，真的對不起。」

魔陀羅：「咁遲㗎…….」

影王：「…….好遲呀。」

老師打圓場：「好了，好了。媽媽特意走來接你們，就別這樣説話吧。」

媽媽：「對不起，對不起。要老師妳為我教這兩個孩子。」

老師：「不，那也是我的職責來啊！而且我又十分喜歡小孩！孩子們也可説是我生存的意義啊！！」(愛心過剩的可怕老師)

影王搭咀：「……老師，妳係咪有啲可怕嘅回憶呀……？」

老師立即收聲：「呀，對不起。」

媽媽：「好了，你兩個別再欺負這溫柔的老師了。」

老師汗顏：「……」

媽媽：「！！老師可不是傻瓜吧。」

魔陀羅：「媽媽妳別只讚人吧。」

老師汗顏：「不是的！！不是的」她有點不好意思了。

兩兄弟一起起步走。

魔陀羅：「老師，再見了。」

媽媽：「老師，那再見了。」

影王在老師面前停下：「可寶 (ヒョウブ，那是與影王一起的「寄生生物」)也向妳問好。」

老師給嚇了一跳。



三母子笑住離開幼稚園。

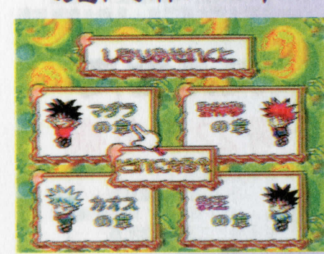
老師向兩兄弟叫：「小心呢！別去危險的地方呀！！」

鏡頭一轉，魔陀羅在草原上奔走。

他走過後，畫面出現了幼稚園戰記魔陀羅 (幼稚園戰記まだら) 的LOGO，於是只要選開始 (はじめて) 便可開始遊戲。

開始後，便可從四章中選一章來開始。我選了魔陀羅之章 (まだら) 。

# 魔陀羅之章



## 消失了的影王

今天是暑假的第一天，魔陀羅一睡醒便到飯廳。他媽媽正在那兒。

魔陀羅：「早晨～！！媽媽今天也是十分！！十分！！十～分之十～分之漂亮啊！！」(佢唔係真係醒咗㗎？)

媽媽微笑：「早晨！魔陀羅！雖然你賣口乖，但媽媽都好高興哩！呀，是了！該去叫醒影王了！那孩子還未起床哩。」

魔陀羅：「唔！！明白了！！」

魔陀羅便快樂地開啟廳門，去叫影王起身了。

「別睡了，哥哥。天亮了～，天光了啊！！」魔陀羅大叫。

「你不起身的話我便連你的早飯也吃了的啊。」他用恐嚇手段。

等了良久仍是沒反應。

「咦～！？哥哥會不會在洗手間呢？？」

「……」魔陀羅去洗手間找哥哥。

過了一會，魔陀羅急步走向媽媽。

魔陀羅：「媽媽！！哥哥何處也不在呀。」

媽媽：「他不在房裏？奇怪呢？他是否出去了？魔陀羅，連你都不知道嗎？」

魔陀羅：「今早有怪聲..難道是哥哥？」

媽媽：「那不如你在吃完早飯後替我出去找他好嗎？因為今天由早上開始已有予約，我不回店裏不行。」

魔陀羅：「唔，好的！！」

媽媽走去預備早飯了。

吃過早飯，魔陀羅便去尋兄。



「哥哥到底去了那兒呢……但是……我又不知他去了那兒。但……如果週圍走去找他……。首先都是問問聖神邪吧……。」

魔陀羅便去找聖神邪了。

但在十字路口，他被人撞倒。

「……」那人左顧右盼。

魔陀羅：「你是誰？幹甚麼了！？你迷路了嗎？？」

「呀，呀，呀，我叫破沙羅……」




魔陀羅：「我叫魔陀羅！！多多指教呢！！」

「……唔！」破沙羅仍有點神不守舍。

魔陀羅：「幹甚麼了？」

破沙羅：「你不是影王？…….那沒辦法了……」

魔陀羅：「我和影王是孖生兄弟來的！！」

破沙羅：「影王在那裏？」

魔陀羅：我現在也在找他呢。」

破沙羅：「那麼……走吧，達基利 (ダキ二，那是與破沙羅一起的寵物)

魔陀羅不解：「……！？……」

破沙羅給了魔陀羅一些食物後便走了。



這時，手指指在畫面中出現，而這章也正武開始了。你可按下START掣看看金剛町的地圖。你的大頭是你現在的位置。而「？」就表示那兒有事發生。

於是便請引領魔陀羅到？所在的位置吧。

在那兒，魔陀羅遇到聖神邪。

請在他頭上出現「殊」的標置時用手指指指他。

聖神邪：呀！那不是魔陀羅嗎？幹嗎這麼趕呀？是否去拍拖呀？可惡哩！你這傢伙！」

魔陀羅：「不是啊。聖神邪，你有沒有見過我哥哥？」

聖神邪疑惑：「影王？他不在你家裏嗎？？」

魔陀羅：「那是那樣呀，他一朝早就唔見咗人啦～」

聖神邪：「唔～話時話，講的無關嘅野你好吖。我剛剛見過一個自稱你堂家姐的姐姐。」

魔陀羅不解：「堂家姐？我嘅！？」

聖神邪：「係呀，叫做此之花(コノハナ)的～不如你問吓你媽媽吧！！」

魔陀羅：「我都冇聽過媽媽話我有個堂姐嘅？！」

聖神邪：「是嗎……乜你冇咩？？那個姐姐……唏，算了吧，你找到影王的話或者應會清楚的了。是了！！不如去問問卡奧斯吧！？他現在該還在家中睡覺的！！」

魔陀羅：「係喎！！一於在找卡奧斯吧！」

聖神邪給了魔陀羅食物後，便走了。

魔陀羅於是便去找卡奧斯了。他的位置就在地圖中？的所在地 (基本上，他自己是會朝？方向走去的)。

在路上的建築物，有些地方是有錢執或有食物執的，不妨用手指指周圍指吓。

在卡奧斯的家旁，有一位身穿校服的姐姐。只要在走時用手指指指她，便可和她説話(在她頭頂出現「殊」的標置時才行)。

姐姐：「這家的孩子……！？他剛剛出了街啊。」

在卡奧斯屋企門口有箭咀，請指魔陀羅入去。一入去便會聽到「叮」一聲，並在門口見到一名光頭人。

光頭人：「卡奧斯現在去了金剛町哩。」

説完，魔陀羅便走了。而在地圖中的？便是卡奧斯的所在地了 (要走到九里遠……)。

在路上，他會遇到一位兔頭人。

兔頭人：「呀，魔陀羅。你知否有關榮光塾 (エイコウじゆく) 的事呢？」

魔陀羅：「榮光塾？那間新東西？我不知道呀。不過話時話，老師你有沒有見過我哥哥？我由朝早搵佢搵到宜家都搵唔都呀……」

那兔頭人原來是幼稚園教師……

兔頭人：「咦？失踪了？難道……！難道你哥哥……真的是榮光塾……難道……」他十分氣激。

魔陀羅大為緊張：「老師！！老師！！………不要……不要勞氣……」

安慰完老師，魔陀羅繼續上路。在路上，有很多路面被封了，這只不過是遊戲生產商的陰謀罷了……

剛步過警署，便有一叫清不淨的惡黨狀阿叔在阻街。

清不淨：「阿，你來得正好。你聽住！我是自由攝影師，在我照相照發現沒有菲林 (フィルム) ，真冇辦法。你可否幫我去YOYOPASHI照相館 (ヨヨパシカメラ) 買番嚟呀？」

魔陀羅小「吓？但是我現在有急事呀，而且我又冇錢。」

清不淨：「唔該吖！！你現在都沒有理由離開啦。」

(當然，都俾你攔咗路勒)「最多我俾錢你啦。」

於是，清不淨給了魔陀羅買菲林錢。

魔陀羅：「沒法子，你等等啦。」

魔陀羅便走去YOYOPASHI照相館 (在卡拉OK下面，屋頂有一部相機的) 。

有一名店員站在門口。



店員：「歡迎。有甚麼可效勞？」

魔陀羅：「唔，我想要菲林。」

店員交了菲林給魔陀羅：「客人，你要的菲林。謝謝你。」

魔陀羅於是走回去找清不淨。

清不淨：「買了回來嗎。」

魔陀羅：「是。這行了吧。」説完便交了菲林給他。

清不淨：「啊，是這個了。你可繼續走了。」

説罷，清不淨便消失了。

魔陀羅終於在街尾遇到卡奧斯，有一隻怪生物跟着他。

這是，請在頭頂出現「紅唇」標置時用手指指指他吧。

卡奧斯：「魔陀羅！乜咁啱呀。」

魔陀羅：「我正在找你呢！我聽那在你家中的徐福 (ジヨフク，即那光頭小子) 話你出了街。」

魔陀羅發現那奇怪生物：「……卡奧斯……那是……甚麼呀……！？」

卡奧斯：「牠？牠呀……睇個樣，應該是……蟬 (セミ) 來的！！」

魔陀羅：「蟬？咁大隻 (等身大) 蟬係邊度嚟㗎！！」

卡奧斯：「當然不是這兒的啦。呢度邊會變到咁大呀！！話時話，影王現在在家裏嗎？」

魔陀羅：「哥哥？哥哥佢……哥哥佢由今朝就唔見咗人……失咗踪嘞……我諗住搵你問吓嘛，所以就去你房企囉！」

卡奧斯：「是嗎……有點不對勁……失踪是不尋常的，有冇啲乜事發生咗呀？你們兩兄弟是否吵架了！？」

魔陀羅：「唔，冇呀！！我真係唔知點解呀。」

卡奧斯：「是嗎……那我這邊也幫你找找吧。」

魔陀羅：「呀，拜託了……」

卡奧斯十分「豪」地：「交給我辦吧！！不過亂去找都不是辦法。影王曾與一隻兔 (ウサギ) 一齊……你有沒有問過寶斯 (ボイス) 呀！？她好像在她老爸的店子附近喎。走吧，蟬！」

卡奧斯交低食物給魔陀羅之後，便與那蟬走了。

寶斯就在地圖中？的位置。

在路上，魔陀羅被另一位惡黨白不淨攔住了。

魔陀羅：「甚麼？有何貴幹？」

白不淨：「因為某些原因，我不能離開這兒。你可否幫我把這信送給我的兄弟呢？我希望你能幫我送信，好嗎？」

魔陀羅：「唔，説甚麼也沒法子。好啦，交俾我啦。」

白不淨：「我的兄弟應該在你右面直行街口轉左的那地方。」

魔陀羅：「唔，街口轉左那邊？」説完，魔陀羅便走了。

在自己的家門前見到惡黨赤不淨。



赤不淨：「唔？大哥給我的信？怎麼怎麼……..唔？這不是給我的信喎。」

魔陀羅：「咦？我就係送均晒先送嚟俾你㗎。」

赤不淨：「但這不是我的信呀，我冇理由收㗎？」

魔陀羅：「咁點算呀？」

卡奧斯：「係唔係俾係我左邊條街同我似樣嘅人㗎？可能封信係俾佢㗎。」

於是，魔陀羅便走到照相館左面條街找到另一惡黨青不淨。

青不淨：「甚麼事呀？小子！」

魔陀羅：「你哥哥給你信啊。」

青不淨：「我只有弟弟，沒有哥哥。你是否找錯人了？」

魔陀羅：「咦？你不是剛剛那個人？」

青不淨：「那只是人有相似啫。」

魔陀羅：「咁點算呀？」

於是魔陀羅便走向卡拉OK的方向，並遇到「惡黨四人眾」的最後一人黑不淨。

黑不淨：「哎，又煩我了。」

魔陀羅：「等等，我不是推銷員呀。」

黑不淨：「「仲咁講，乜你唔係嚟推銷咩？」

魔陀羅：「那…….你真的弄錯了。」

黑不淨：「總之你將你給我的東西拿回去。」

魔陀羅不解：「？？？咁點算呢？？總之都是回到最初那位伯伯那兒吧……」

於是乎，魔陀羅便回去找白不淨。

魔陀羅：「伯伯，個個都話我找錯人了。究竟應該點算呢？？」

白不淨：「啊……啊，剛才給你的信我弄錯了，我已自己送了那封信啊。嘩哈哈哈哈哈哈哈哈哈哈，對不起，對不起，嘩哈哈哈哈哈。」

魔陀羅被玩，有點「熱」(怒)：「車，別過份。」

白不淨：「你別怒呀，嘩哈哈哈哈哈。」

笑完，白不淨便消失了，魔陀羅終於可向前走。

見到寶斯後，便用手指指她吧 (在她頭頂有「交差」標置時)。

魔陀羅：「寶斯！」

寶斯：「嗨吔！這不是魔陀羅嗎？甚麼事呀？我聽卡奧斯説…….」

魔陀羅：「沒甚麼！話時話，寶斯，我正在找哥哥…….妳有冇見過佢？」

寶斯：「……！！……影王？……我見過佢……」

魔陀羅：「真的！？」

寶斯：「唔，他在抽獎站 (ふくびきせ) 那邊…….」

魔陀羅：「唔！知道！謝謝！」

寶斯送了食物給魔陀羅之後便走了。

抽獎店即是快樂商會 (ハッピ/@　會)，在警局下方的街尾。

去到抽獎店門外，聽到「叮」一聲，但卻不見影王。

魔陀羅：「咦～不在～？……返去問多寶斯一次至得。」

回到去寶斯剛才的所在地，只見到有一小丑狀生物。

小丑：「騎騎騎騎，魔陀羅，有空的話不如一齊去玩呀！」

魔陀羅：「現在不是玩的時候呀！！」

那傢伙走了。

看一看地圖，寶斯在？的位置 (佢已經走得好遠了)。

見到寶斯，便與她説話(在她頭頂出現「交差」標置時指她)。

魔陀羅：「妳在這兒呀……寶斯！！」

寶斯：「哎吔！！乜又見到魔陀羅你呀。你找到影王沒有？」

魔陀羅：「「那個嘛……哥哥何處也不在呀。」

寶斯：「是嗎？或許他會在連環圖劇場 (かみしばいや)那兒哩。」

魔陀羅：「真嘅？」

寶斯：「哎吔，我成日講大話嘅咩？？」

魔陀羅：「明白了……我去看看吧！」

寶斯：「去找就好了！！那麼……我…….」

留了食物給魔陀羅後，她便消失了。那連環圖劇場在地圖中？的位置。

去到門口，但仍是只聽到「可」一聲。

魔陀羅：「咦～不在呀～？……返去問多寶斯一次至得。」

寶斯走到地圖中？的位置了。

見到寶斯，便在她頭頂有交差時與她對話。

寶斯：「魔陀羅，究竟你們將影王收埋係邊？！」

究竟發生乜事？

## 無情的對決



魔陀羅：「咦！？妳講乜呀？那是我要問妳的！！」

寶斯：「……！？……」

魔陀羅：「寶斯……妳是否有甚麼……隱瞞着我？」

寶斯：「那……那我……甚麼也……」

魔陀羅：「細路仔唔可以講大話！妳是否有甚麼苦衷……」

寶斯：「你們應該將影王拐帶了，那是不應該的！但我會救影王的！」

魔陀羅：「我冇拐帶我哥哥，諗都冇諗過！」

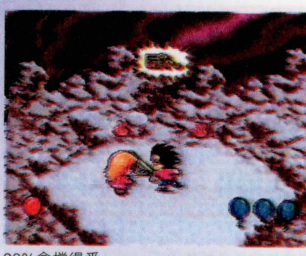
寶斯：「講大話！！卡奧斯他們已去了找影王了！！」

寶斯交了食物給魔陀羅後，便進入戰鬥畫面！

戰鬥是以「剪刀石頭布」這方式進行，先選定你要出乜，然後雙方會一齊「出招」，規則沒變。

勝出一方可按Y掣攻擊，敗了的一方可按A掣防禦。若被對手擊中，便會扣去HP (一個氣球)，如打和，雙方都可攻擊對手。

較有效的方法，便是選剪刀，然後連按Y掣，出招後如勝了，對手便來不及擋，打和也可截擊對手。如果敗了，只要立即按A掣，



90%會擋得番。

以上方法對各人物都有效。

「打倒」寶斯後，魔陀羅向她解釋：「不是啊！！哥哥今朝已經失踪了，而且何處也不在，所以我好擔心，周圍去搵佢呀！」

寶斯：「…….真的！？哎吔！！那關我事嗎？啊呵呵呵呵。」

魔陀羅：「妳話哥哥去咗邊呀？」

寶斯：「唔，他該被人拐帶了。剛才他在我家，但我回去時他已不見了。我還以為是你們搞鬼。」

魔陀羅：「拐帶嗎…….哥哥究竟去了哪裏呢？」

寶斯：「就是嘛……..他或許去了那些兔子們所住的大廈那邊呢。」

魔陀羅：「咁我就去睇睇啦。」

被「點」了多次後，魔陀羅便要去地圖中？的位置了。

在路上，他碰到了一位學生哥。

魔陀羅：「做乜哥哥你冇晒心機咁呀……..」

學生哥：「不，沒事的。」

魔陀羅：「告訴我吧，到底甚麼事？」

學生哥：「實情是我喜歡的那女孩……我想約她去街呢……」

魔陀羅：「咦真的？那不是好嗎？我幫你告訴她吧。」

學生哥：「啊？那，可否問她身邊有沒有伴呢？」

魔陀羅：「嗯。好的。那麼，她在哪？」

學生哥：「這個時候她該在摩摩公園 (モウモウこうえん) 那見。」

魔陀羅：「明白了，你應該掂嘅。」

於是，魔陀羅便走到摩摩公園去了 (就在街尾，很近的)。請用公園門口的箭咀使他入公園吧。

他在公園裏見到一位姐姐。

姐姐：「啊？甚麼事呀小朋友？你找我有事？」

魔陀羅：「姐姐，妳身邊有沒有伴？」

姐姐：「啊？你問我這問題，是否要為難我？」

魔陀羅：「不是。妳答我先吖！」

姐姐：「我身邊沒有伴……我也沒有喜歡的人……沒有……如果那傢伙能提起勇氣的話……或許我會……唔……我沒説甚麼……那種話很難開口的哩，沒法子了。」

魔陀羅：「唔，雖然我不大明白，但我會告訴他的，謝謝妳！姐姐。」

於是，魔陀羅便走回那學生哥處。

魔陀羅：「她説她身邊沒有伴啊。」

學生哥：「是嗎……那麼，我該還有機會啊……呼……」

魔陀羅：「加油呀，哥哥！」

那學生哥消失了。魔陀羅便去？位置了。

在路上又遇到那位學生哥。

學生哥：「這兒的歸國子女大廈 (きこくしじょのマンション) 是否充滿可怕的感覺呢？但她卻住在這兒呢。」

與那學生哥説完，魔陀羅便又再上路。

他在歸國子女大廈門前，見到卡奧斯與影王！！！

## 兄弟重逢

## 金剛22町危機

魔陀羅朝兩人走去。

卡奧斯：「一講曹操曹操就到……呀。」

魔陀羅：「呀！哥哥！！你去咗邊呀！？」

影王似有難言之隱：「魔陀羅……」

卡奧斯：「呀，那是有原因的！！」

説罷，卡奧斯就走了。

魔陀羅不解：「咦？卡奧斯不是有事找哥哥嗎？唔～呀，那也沒所謂的！！」

魔陀羅轉向影王：「是了！哥哥你究竟去咗邊度？我好擔心你哩！！」

影王：「那地方……已不在了……魔陀羅……」

魔陀羅：「為甚麼，哥哥？」

影王：「…….榮光塾的傢伙們…….正以幼稚園 (ようちえん) 中的大家作為目標……」

魔陀羅：「咦？榮光塾？那不是在超市 (ス/@パ) 前新開的那間嗎？但是，那目標是甚麼？」

影王：「…….那些傢伙……想毀了金剛幼稚園 (こんごうようちえん)。」

魔陀羅：「吓！那就大件事嘞！哥哥，我去將這件事告知園長先生 (えんちょう先生) 知吧！」

接過影王的食物後，魔陀羅便飛奔去找園長了。

走到半路，魔陀羅忽有所覺：「呀……哥哥會跟來吧……沒法子……」

鏡頭一轉，魔陀羅仍在上路，園長先生在地圖中？的位置。

走到半路，又見到青不淨在阻街。

青不淨：「哼，乜事呀細路！？」

魔陀羅：「甚麼嘛。你這阻路怪人…….」

青不淨：「呀，乜你咁講呀……你想我乖乖讓開吧。那是不行的！！我是很倔強的！！我該叫你做甚麼好呢……是了！！就那樣吧！」

魔陀羅：「那該不會是甚麼好事來吧…….」

青不淨：「給我買香蕉 (バナナ) 回來呀～香～蕉～呀～！！細路如果你不去買蕉給我，我就不讓路給你。」

魔陀羅：「呢個時候好似冇人賣蕉喎。」

清不淨：「咁你就去搵吓啦！去便利店 (コンビニ) 個邊搵吓～啦～好啦，去吧！」

於是乎，魔陀羅只好上路買蕉。

便利店在摩摩公園的上方，門口有一女店員。

女店員：「今日香蕉大減價。給你新鮮的香蕉。」

魔陀羅：「嘩，謝謝。」

「接完蕉」後，魔陀羅便回去找清不淨。

魔陀羅：「攞咗嚟啦～點呀！！我攞咗蕉嚟啦。」

青不淨：「怎麼呀，你這小子太慢了。我仲想要蕉呀。你好慢呀～！！你好～慢～呀～！！我諗你都做唔到大事㗎嘞！你好～慢～呀～！！係咁先啦！！」

精神虐待完魔陀羅後，清不淨消失了。

於是魔陀羅便可走到園長的家了。

入到去，見到有一男一女。

女子：「咦！？魔陀羅，幹嗎？？」

魔陀羅不現那女的，走到那男子面前：「……老師，那個人……是誰？」

老師：「她是新來的老師啊！！」

女老師：「呀，是幼稚園的同學呢！！我是此之花莉莉斯 (コノハナリリス) ！多多指教！！」

魔陀羅：「此之花？我也姓此之花喎。我叫此之花魔陀羅呀。」

莉莉斯：「你就是…….魔陀羅？你就是朔彌 (サクヤ) 嬸嬸的兒子呢。」

魔陀羅：「乜姐姐你識得我媽媽嗎？」

莉莉斯：「是。實情我是朔彌嬸嬸的侄女哩。」

魔陀羅：「咦！！咁妳咪係聖神邪所講我個堂家姐嚟！？」

莉莉斯：「聖神邪？他就是那帶我到這兒的孩子哩！！對啊！！你仲係手抱咁大時我見過你呢。你唔記得啦？我是來拜訪明路駒 (x/7) 老師的。」

明路駒：「那事情如有甚麼進展便再聯絡吧。」

莉莉斯走了。

魔陀羅：「唔……是了……你該不知的……」

明路駒：「魔陀羅，甚麼事情了……」

魔陀羅：「呀，是了！！園長先生你知唔知嗰間榮光塾！？」

原來明路駒就是園長。

園長：「呀，那是最近才開張的哩。但那又怎樣了？」

魔陀羅：「大件事呀！那班傢伙想消滅我們的幼稚園呀。」

園長：：「……！！……真的嗎！？」

魔陀羅：「真的啊！哥哥也被他們拐帶了！」

園長：「……！！……要快點行動了……實在不能原諒……魔陀羅……你知道在金剛幼稚園中那石中有一把劍吧。」

魔陀羅：「「知道。大家都想拔出來，但硬是拔不到。……好大力的佳寧 (ガイレン) 也拔不到。」

園長：「可否先看看呢？在它閃閃發光時不就可拔了它嗎？」

魔陀羅：「拔它出來？真的嗎……………！？」

園長：「情勢危急！實在刻不容緩呀！！」

魔陀羅：「明白了！老師，我去看看吧。」

於是，魔陀羅便往在地園中？位置的金剛幼稚園進發。

進入幼稚園，果然那把劍正在發光。

魔陀羅走到石前：：「真的呢，好棒喲～但是，要拔它出來……」

魔陀羅十分輕易地拔了那劍出來，並例牌地舉劍過頭。

魔陀羅：「拔到了！但是……..」

這時，莉莉斯出現了。

莉莉斯：「在這種地方竟然有柄發光的劍…………」

魔陀羅轉向她：「莉莉斯姐姐……」

莉莉斯：「傻瓜。我不是你的堂家姐呀。」

魔陀羅：「剛才乜妳唔係話妳係我堂家姐咩！」

莉莉斯：「係喎…………不過冇所謂啦。好了，魔陀羅，你估我為乜走嚟這幼稚園呢。」

魔陀羅 (無知地) ：「因為妳喜歡小孩子吧？」

莉莉斯：「哼！估錯啦！我最憎小孩子的。如果不是將士的命令，我諗都冇諗過做幼稚園教師呀！」

魔陀羅：「咁又點呀？」

莉莉斯：「那樣呢……，我要拿走你的靈魂 (たましい) 哩。」

魔陀羅：「怎麼…….」

莉莉斯：「那件事原本只是那傢伙幹的，但現在卻交給我辦。」

魔陀羅：「那傢伙？？」

莉莉斯：「好了，魔陀羅。你的靈魂是極品！！神之國 (かみのくに) 雅加魯達 (アガルタ) 的王上需要你的靈魂啊。那便是我的任務啊。」

魔陀羅 (終於) 彷如大悟：「那麼，妳不是我堂家姐了？」

莉莉斯：「其實……我……我是你媽媽的妹妹，我們都是雅加魯達人。姐姐背叛了雅加魯達呢……背叛者是朔彌！！」

魔陀羅：「那麼嬸嬸妳是被迫的吧。」

莉莉斯：「……當然！我們需要你的靈魂和那光之劍 (ひかりのけん) ，那是為了我們雅加魯達人呀。」

魔陀羅：「雖然我不太接白，但是妳們都是被迫的！」

莉莉斯：「別孩子氣了。我要在明路駒一郎 (ミルクいちろう) 發現前帶你走。」

魔陀羅：「明路駒一郎？那是誰？」

莉莉斯：「你不認識他？他是你們幼稚園園長先生哥哥啊。他已成為你們幼稚園中其中一名老師啊。他會奪走你們所有人的靈魂啊。」

魔陀羅：「妳講得太深，我聽唔明呀！」

莉莉斯：「啊，對不起。這對於笨蛋幼稚園生或許太深奧了！！那也沒關係，你只要靜靜地跟着我走就好了。」

魔陀羅：「媽媽叫我唔好跟陌生人周圍去的呀。」

莉莉斯：「……..沒法子……..夾硬來也要你跟我走了！！告雷姆 (ゴ/@レム，猶太神話中有命的假人) ！！」

說罷，有一人偶出現了。

魔陀羅：「呀，甚麼啊，這大牛龜。」

莉莉斯：「啊呵呵呵，害怕了嗎？這是以雅加魯達的技術所製的最強魔神告雷姆了！！」

魔陀羅：「吓，告雷姆！都唔有型嘅。」



莉莉斯：「收聲！它最憎像你這種死仔包的。告雷姆！給我抓住他！」

告雷姆怪叫一聲，並開始行動。

魔陀羅：「嗶！幹甚麼呀！來吧！」

於是，戰鬥開始！

用「屁FORM」的話，便好易打敗它的了。

莉莉斯見告雷姆慘被打敗，大叫：「蠢～才！！你竟然打敗了最強的告雷姆……」

說罷，她便逃走了。

鏡頭一轉，魔陀羅走到園長家找他。

園長：「啊，冇估錯！那光之劍是那魔王所需的嗎……」

魔陀羅：「這到底是甚麼一回事？」

園長：「那就是真劍草薙 (しんくんクサナギ) 。它是守護着金剛町與金剛幼稚園的光之劍。」

魔陀羅：「真劍草薙？呀……我好像在那兒聽過……」

園長：「那是你用以防身的必需品。」

魔陀羅：「呀，剛才有個叫告雷姆的怪傢伙被我打敗了。」

園長：「甚麼？竟有那種事！！到底是誰主使的！？」

魔陀羅：「剛才那叫莉莉斯的女孩啊。」

園長：「……那傢伙果然是雅加魯達的魔女莉莉斯……那地又有沒有說其它東西？」

魔陀羅：「呀，呀，嗯，她叫我小心那叫明路駒一郎的人。」

園長：「明路駒一郎……她真的那樣說？」

這時，園長的手提電話TURRRRRR…….TURRRRRR……的響起來。

園長拿出電話講了一輪。

魔陀羅：「那是誰打來的？」

園長：「那是沙度 (ジャト) 老師。他叫我們到幼稚園集合。我們快去吧。」

鏡頭一轉，眾人已在幼稚園操場集合了。影王、沙度 (兔頭人) 和另一女老師也在。

魔陀羅向女老師：「哥哥！麒麟 (キリン) 老師也在，甚麼事？」

麒麟老師：「魔陀羅……那是光之劍？」

魔陀羅：「是的！！我從那石中拔它出來的，好嘢哩？」

魔陀羅望向影王：「呀-！哥哥也有一柄劍哩！我們都很厲害呢！」

影王：「…………是的。」

麒麟老師：「明路駒園長，究竟……」

因長：「唔。全妳事情都是由我哥哥明路駒一郎搞出來的……」

麒麟老師：「但是為何……」

園長：「他的目的是消滅金剛幼稚園。因這時空是由這幼稚園所穩定，若幼稚園消失了的話，學生們靈魂便會落入另一時空了。哥哥……一郎哥哥便會奪走那些靈魂了。」

影王：「……老師，我們該怎辦……」

園長：「魔陀羅和影王手上的兩柄劍合體的話，該會有些甚麼事情發生的。」

影王：「「魔陀羅，去吧！！」

魔陀羅：「你叱叱吔講乜我唔明呀……首先……我們該先抓到那人呀。」

園長：「咁又係。」

魔陀羅：「明白了！去吧！哥哥！」

園長：「麒麟老師，請妳與他們兩個同去吧。保護他們是妳的使命啊。」

麒麟老師：「明白了！但是園長先生，我們該往哪兒……」

園長：「妳不知道嘛……現在這得時空全被扭曲……在這時空與我哥哥的那個時空有一個交接點。那交接點被一個猛牛 (もうぎゅう) 狀的石像封印着。封印被解除只是時間問題。」

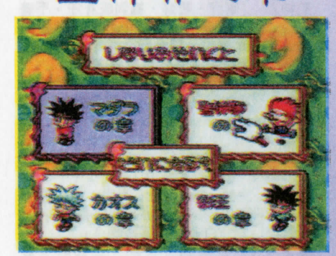
沙度老師：「猛牛之像！是了！在摩摩公園哩！！」

麒麟老師：「好極！去吧，魔陀羅，影王。」

三人一起出發，跟着便自動進入SAVE畫面。

魔陀羅之章完。

## 聖神邪之章



## 開端

在一間酒吧中有一名「死飛仔」在。

死飛仔：「喂，來一下……」

聖神邪走了過去。

死飛仔：「嗨，我的兒子啊！！你好嗎？」

聖神邪的父親竟是死飛仔。

聖神邪：「甚麼呀，爸爸。現在還早呀！」



父親：「今日有乜表演呀？」

聖神邪：「吓？照舊係跳盆舞 (ぼんおどり) 咄……不用搞些甚麼吧……」

父親：「哼哼，我哋呢間搖滾茶座 (ロックキッサ) 史基杜．魯 (スキット•ロゥ) (SKID RAW) 正舉辦大型重金屬派對 (大メタルライヴパ/@ティ/@) 呀！！」

聖神邪汗顏：「唔係呀嘛，爸爸！」

父親：「唔係我使乜着成咁呀！」

聖神邪：「那麼，爸爸我去唔去得呀？」

父親：「做乜呀……」他邊說邊轉身。

聖神邪：「……我……好失望呀！」他也轉了身。

父親：「你唔使失望～」他轉了回來。

聖神邪自言自語：「哼，可惡！這樣的話，我就咁背住佢！」

父親：「唔，冇計啦……我昨日突然決定的……我都未決定點佈置……」

聖神邪：「你幫我去睇吓個邊放的乜嘢好啦。」

聖神邪：「真係……」

父親：「唔好都唔得嘞。」

聖神邪冇計：「係係，明白了！！」

父親：「幫我出去搵啲了不起嘅感覺嘅東西，將佢嘅感覺帶番嚟呢度。」

聖神邪：「乜野係有了不起嘅感覺嘅東西呀！爸爸嘅品味咪同寶斯爸爸嘅差唔多！」

父親：「你講乜呀，聖神邪？」

聖神邪：「不，沒甚麼！」

聖神邪正步出史基度.魯，但被父親叫回頭。

聖神邪：「乜呀！仲有嘢？」

父親：「呀，有錢嘅話就去『飛』吓髮，但係唔好剪『的水』呀！」

聖神邪：「唔？知道了！」

聖神邪自言自語：「哼，細個就要留的水，大個就要留鬚啦。」

聖神邪於是走去地圖中?位置的髮型屋理髮。

一入到去，便聽到有客人話：「我……下次……會再來的。」

店員：「謝謝光臨～」

那客人步走，聖神邪步入。

隊員：「歡迎光臨！！咦，你不是聖神邪嗎？」

聖神邪：「嗨，魔陀羅的媽媽，妳別來無恙哩！」

魔陀羅媽媽：「來飄染呢。」

鏡頭一轉已剪完。



魔陀羅媽媽：「剪完了。」

聖神邪：「唔該嬸嬸。唔，幹甚麼？」

另一店員拿出一盒東西：「這是哪一位留下了的呢？」

魔陀羅媽媽：「那一定是園長先生的了。」

店員：「咁點算？」

聖神邪：「待我送回給他吧。」

魔陀羅媽媽：「那我便拜託你了，好嗎？千萬不要打開它啊。」

聖神邪：「妳放心吧。」

說罷，他便離開，朝地圖中？的位置走去了。

在幼稚園門前，他遇到莉莉斯中並在她頭上有交差標置時與地談話。

聖神邪：「那邊的靚靚姐姐！」

莉莉斯：「甚麼事？」

莉莉斯：「對不起，我想請問一下，知不知金剛幼稚園園長的家在哪兒呢？」

聖神邪：「我現在也是去園長的家呢。我們一起去吧。」

莉莉斯：「唔……好的！我叫此之花莉莉斯，請多多指教！」



聖神邪：「此之花！？與魔陀羅同姓呢……」

莉莉斯：「你認識魔陀羅嗎？我是他的堂家姐呀。」

聖神邪：「啊？我叫聖神邪。」

莉莉斯：「聖神邪，請多多指教哩。」

鏡頭一轉，兩人已去到園長家。

兩人走到園長前。

園長：「怎麼了？聖神邪，難道……」

聖神邪：「嗨，我是送東西給你的。」

聖神邪走近園長，交了那盒東西給他。

園長：「這，這是！！這是我遺留在朔彌小姐那兒的禮物呀！」

聖神邪：「是呀。那是魔陀羅的媽媽交託我交回給你的哩。佢仲未拆開過哩。」

園長轉過身，忽然：「點解，點解呀！朔彌小姐……剛剛那樣說，竟然那樣！難道我對你的思念在妳的心中並不算甚麼？難道要我一直單戀下去？」



說罷，園長哭了起來：「呀～嗚嗚嗚……乙乙乙乙……乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙……乙乙乙……嗚嗚乙乙乙乙乙乙乙乙乙乙……嗚乙乙乙……嗚嗚嗚乙乙乙乙～嗚嗚嗚～乙乙乙乙嗚～」

聖神邪：「…………那是否叫失去自信？雖然如此……但似乎他都不會放棄的。但係……..好長呀！好長呀你呢句對白！係呢個GAME入面你呢句對白係最長一句呀！」

莉莉斯開口：「…………那個……其實……不用這麼傷心呀。」

聖神邪：「呀！是了！園長先生！這個姐姐話有事找你，所以我帶了她來哩！！」

園長立即收拾心情：「咦？是嗎？謝謝你了。那麼，有甚麼貴幹了？」

莉莉斯：「我叫此之花莉莉斯！老師，可否阻你一下……」

聖神邪：「那麼，園長先生，我先回去了。再見了，姐姐。」

聖神邪於是離開了。

聖神邪在地圖中？的位置 (寶斯父親的房子前) 遇見魔陀羅，請與他對話。

聖神邪：「嗨！這不是魔陀羅？幹嗎這樣忙？」

魔陀羅：「……你有冇見過我哥哥？」

聖神邪：「影王？冇見過呀！做乜呀？」

魔陀羅：「冇乜野……」

聖神邪：「唔，話時話，剛才我見過一個自稱你堂家姐的姐姐呀！」

魔陀羅：「堂家姐……我嘅！？」

聖神邪：「係呀。叫此之花，自稱你堂家姐呀。」

魔陀羅：「我嘅堂家姐……我都唔知。」

聖神邪：「是嗎…………那麼她是誰呢？不過，好吧，我幫你再找影王吧！」

魔陀羅：「呀，那拜託了！」

聖神邪於是走到寶斯父親的店子裏，想找寶斯問問。

找到寶斯，與她説話，只要聽到「叮」一聲便成功了：「嗨！」

寶斯：「哎吔，聖神邪。」

聖神邪：「嗨，寶斯！我今天來幫襯的。」

寶斯：「咦……但是，我也不知有沒有衫適合像你這般沒品味的人哩……」

聖神邪：「唔好咁講喎，寶斯！咁點算好呢？」

寶斯：「我好唔得閒喋。」

聖神邪：「妳把口好衰呀！而且你爸爸設計的衫都好冇品味呀！」

寶斯：「我哋的設計係世馳名嘅設計呀！」

聖神邪自言自語：「爸爸叫我搵啲珍貴嘢返去……唔通真係冇？」

寶斯：「珍貴？呵呵…….」

聖神邪：「點呢……那該是與樂與怒有關的樂與怒之靈魂。」

寶斯：「搖滾精神 (ロックスピリッシ) 嗎……我們的店子只有法國的裙子呀，其它高檔的服裝呀……」

聖神邪：「呀！點解我唔早的諗到搖滾精神呢樣野呢？再見，寶斯！」

寶斯：「那再見了，聖神邪！希望你會變得更有品味啦！」

聖神邪：「收聲！」

接過寶斯的食物，聖神邪便去與音樂有關的地方去了 (地圖中？的地方，卡拉OK店)

在卡拉OK門口，見到一名紮有頭巾的少年，請在他頭上有交差時與他談話。

聖神邪：「喂，喂，沙門 (シャモン) ！」

沙門：「因為放暑假，所以想搵人陪我玩……點呀，你去唔去？」

聖神邪：「唔……又搵唔到嘢俾爸爸……」

沙門：「我諗住去幼稚園附近嘅泳池 (<一,) 游水，聖神邪你去唔去？

聖神邪：「唔！好啦！」

沙門：「那麼走吧！」

聖神邪：「好！」

鏡頭一轉，兩人正到泳池邊，並見圍欄已被打開。

沙門：「咦？個閘開咗嘅？」

沙門步前，卻突然受襲！

沙門：「嗚哇呀呀呀！」

聖神邪：「沙門！」



沙門原來被一隻花似人的怪物襲擊！

聖神邪：「啊！你係邊個，我唔識你！總之你係怪獸！沙門！沙門你冇事吖嗎？你竟傷害沙門，就讓我聖神邪來做你對手吧！」

於是，便進入戰鬥畫面。

打到花似人後，那傢伙便走了。

聖神邪：「事情變得有點不對勁了。」

他轉向沙門：「喂，你沒事吧，沙門！

沙門：「唔，你走先啦！」

聖神邪：「那麼，你自己番去啦，我去追那怪物了！保重！」

說完，聖神邪便去追那在地圖中？位置的花似人了。

在半路，他遇到一位學生哥。

學生哥：「呀……請問可否幫幫忙。」

聖神邪：「唔，哥哥，做乜？」

學生哥：「唔……我想送花俾我鍾意個女仔……」

聖神邪：「好的，明白了。你等等我啦！我去幫你揀花回來。」

學生哥：「咦？拜託一個好似你咁嘅細路得唔得㗎？」

聖神邪：「冇問題！咪睇我咁嘅樣，但係我最知女仔心意啦！」

學生哥：「啊，那就拜託你了。」

聖神邪：「交給我啦！」

於是，聖神邪便走去寶斯父親店旁的花店買花去了。

在門口，有一女店員。

店員：「歡迎。你是否想買花呢？你是否有喜歡的女孩子呢？」

聖神邪：「你講乜？雖然我唔似客人，但請給我花。」

店員：「呀，事實上，不如讓我給你一些有品味的花吧。謝謝。」

接過花後，聖神邪便回去找那學生哥。

學生哥：「買回來了嗎？」

聖神邪：「嗨，唔收你錢的。」

學生哥：「嘩，你比起其他孩子更好哩。」

聖神邪：「別說這些，快點送花給她吧。」

學生哥走了。

聖神邪追到地圖中？的位置。

這時卡奧斯走了過來。

卡奧斯：「聖神邪！大件事了！」

聖神邪：「甚麼事呀，卡奧斯？」

卡奧斯：「乜都好啦！沙明娜 (W)xn) 被人捉去了！

聖神邪：「真嘅！！個隻嘢係唔係花似人？」

卡奧斯：「係呀！！……？？？點解你知嘅？」

聖神邪：「唔，剛才我與牠戰鬥後，給牠逃去了的。」

卡奧斯：「你對佢做過啲乜呀？」

這時，有一身影出現在兩人背後。

聖神邪：「都冇……做過乜嘅……佢而家就喺我哋後面。」

卡奧斯轉身。

聖神邪：「卡奧斯！我唔要你幫手。這傢伙是我的了！！」

卡奧斯：「你講乜呀！我唔能夠讓你一人作戰的！」

於是，那花似人便被兩人合力打敗，並救回沙明娜。

卡奧斯：「沒事吧，沙明娜？」

沙明娜：「謝謝你……卡奧斯。」

聖神邪：「剛才在泳池旁見過一個古怪老頭，或許他與這事有關哩。」

卡奧斯：「……！！……聖神邪，那老頭是否架着一對奇厚的眼鏡呢？」

聖神邪：「好似係……」

卡奧斯：「冇錯啦！係佢嘞！聖神邪！你先送沙明娜回家吧！」

說完，卡奧斯便走了。

聖神邪：「幹甚麼呀……那傢伙……沒法子……沙明娜，那麼我們便先回家吧。」

沙明娜自顧自的走了。

聖神邪：「等等呀！沙明娜～！」

聖神邪送了沙明娜回家。

聖神邪：「那麼，我去了！」

沙明娜：「………………」

她自己入屋。

聖神邪：「呀？怎麼妳不留住我？」

沙明娜：「話時話，你爸爸正在找你。」

聖神邪：「爸爸？煩了，呀……他該不會找我的了。沒法子啦…….去找點東西給他吧。」

沙明娜：「呀，那就好了！」

聖神邪：「乜呀！我而家返去啦！妳唔好咁煩啦！」

沙明娜：「唔好多多事實，返去啦！

聖神邪：「車！」

說罷，便走回店子找爸爸。

在路上，他遇到惡黨赤不淨。

聖神邪：「今次又做乜？」

赤不淨：「上次你都好似要去還嘢，唔知今次你可否幫我還咗盒錄影帶 (ビデオテ／@プ) 呢？」

聖神邪：「好，好，好。是『閒帶』嗎？呢的嘢俾個幼稚園學生拎住好似唔係幾好喎？」

赤不淨：「…………」

聖神邪：「仲要我去？明白了，我去吧。」

聖神邪便走去寶芝父親的店子斜對面的影帶店還帶。

店員：「歡迎。」

聖神邪：「我是來還帶的。」

店員：「係，謝謝你了。……呀！這盒帶子！！」

聖神邪：「甚，甚麼呀？」

店員：「這帶子過期未還，下次請準時還帶！」

聖神邪：「好的，下次會準時的了。」

說罷，聖神邪便回家去。

在路上，他遇到另一惡黨青不淨。

聖神邪：「又係你哋？唔該可唔可以俾我過去？」

赤不淨：「幫幫手。」

聖神邪：「今次又要我做乜？」

青不淨：「其實我就想去卡拉OK店度換禮物。」

聖神邪：「明白了，我幫你去卡拉OK店好了。」

於是聖神邪便去街尾的卡拉OK店了。

店員：「歡迎，有何貴幹？」

聖神邪：「我是來換獎品的。」

店員：「呀！你儲到一百分哩，你得到一個特製米高鋒 (マイク) 作為獎品哩。」

聖神邪：「米，米高鋒？」

店員：「是的，請好好保存。」

拿了獎品：聖神邪便回去找青不淨。

青不淨：「你去了嗎？」

聖神邪：「是，獎品是米高鋒一個。」

青不淨：「啊，好極。有了它我便可由朝唱到晚。」

聖神邪：「甚麼呀？」

青不淨消失了，聖神邪便回家。

爸爸：「回來了嗎？」

聖神邪：「甚麼也沒有呀！」

爸爸：「乜話！你咁都算係我個仔！」

聖神邪：「咁我係你個仔吖嘛！」

爸爸：「係咁講，就去山本江平 (やまもとゴンベエ) 個度啦！」

聖神邪：「我唔想去呀。」

父親：「你點都要去一次。」

聖神邪：「好啦。」

於是，聖神邪便走到寶芝之家 (她爸爸叫山本江平)，並用手指指在房間中指了一件食物出來，然後便回家，並在父親頭上有交差時與他說話，這時，會聽到「叮」一聲。



聖神邪：「我回來了！有乜事呀？爸爸。」

父親：「冇乜嘢，你搵到啲嘢返嚟未呀？」

聖神邪：「我搵唔到呀～」

父親：「咁我就唔使預你幫手嘞。」

聖神邪：「等等呀，我去搵嚟返嚟啦！」

父親：「唔使嘞！你為我做咗咁多嘢，都算難得㗎嘞！」

聖神邪：「但係我都做咗啲我唔想做嘅嘢。」

父親：「今晚應該好開心哩……」

聖神邪：「今晚我自己嚟……」

父親：「你話乜話？」

聖神邪：「呀，我冇講乜嘢呀！我走了！」

接過父親的食物後，聖神邪離開了。

父親：「若她聽到便好了，他已成為好孩子了……」

一出門口，聖神邪便見到惡黨黑不淨。

聖神邪：「呀，你還在呀。」

黑不淨：「見到你就好了。我想食漢堡飽 (h'H一%一) 。」

聖神邪：「漢堡飽？」

黑不淨：「我有漢堡飽贈券，但因肚餓，所以走不動。」

聖神邪：「即係要我去？」

黑不淨：「冇錯啦。」

聖神邪：「咁我就去啦。」

漢堡飽店在聖神邪家那條街的左面盡頭。

店員：「歡迎！午安！！」

聖神邪：「我想用呢張贈券換個漢堡飽。」

店員：「咁要唔要埋煽薯呢？」

聖神邪：「唔使嘞。」

店員：「呀，這是你的。」

聖神邪：「不，我要外賣的。」

店員：「我幫你換過。謝謝光臨。」

聖神邪便回去找黑不淨。

黑不淨：「啊，去了嗎？」

聖神邪：「嗨，你的飽！」

黑不淨：「啊，漢堡飽！！習習習習……唔，好味呀。我諗我可以走得動了。」

聖神邪：「那便走開吧。」

黑不淨：「你這小子吖…….」

聖神邪：「那便別再見了！！！」

黑不淨消失了。

## 外星人之謎

在快樂商會之前，聖神邪遇到一個崩頭少年，請在他頭上出現紅唇時與他說話。

「嗨！聖神邪！」

聖神邪：「佳寧？你在這兒幹甚麼？」

佳寧：「我在發掘遺跡，趁還是暑假時。又可以當運動，強身健體啊。」

聖神邪：「剛才爸爸講過要乜珍貴嘅嘢……呀，你俾心機啦！」

佳寧：「你都嚟啦。可能咁你會令到沙明娜鍾意你呢？」

聖神邪：「唔好，唔好，搞到成身汗。不過話時話，會唔會有的珍貴嘅東西呢？要搵的超勁嘅同啲射燈呀，舞台配合呀！」

佳寧：「有呀，這兒就是遺跡啦！」

聖神邪：「你竟然咁講？你知不知這兒是哪兒呀？是金剛町呀！金剛町，係『魔陀羅』原作者筆下的鎮呀！你竟然咁講！」

佳寧：「係真㗎，我冇講大話。的大人就成日騙人。呢件嘢就俾你！」

聖神邪：「這是甚麼！？」

佳寧：「泥偶 (ドグウ) 呀！泥偶！似唔似外星人？佢同剛才我見過嘅UFO應該有關的。」

聖神邪：「UFO！？甚麼事呀？」

佳寧：「你見唔到？全部人都知啦！隻UFO將榮光塾嘅直升機 (ヘリコプタ／@) 擊落了！」

聖神邪：「我就見唔到，我真係想見吓！」

佳寧：「好有型㗎！架機碰一聲就被擊落咗！」

聖神邪：「我想睇吓呀。話時話，我可以攞走呢個泥偶嗎？」

佳寧：「冇所謂，最多我去遺跡掘過。但係你最好收好佢，如果被其它人知道，會十分大件事的。」

聖神邪：「嗨！明白了，謝了，佳寧！」

接過佳寧的食物後，聖神邪便朝地圖中？的位置去了。那兒是巴奧巴奧公園 (パオパオ公園) 。

一進公園，便見到三名小丑狀生物與沙門一齊圍住噴清池走。

聖神邪：「你們在……幹甚麼？」

沙門：「剛才，我們見到一架超有型的UFO！」

聖神邪：「那是剛才佳寧向我說過的……」

小丑甲：「騎騎騎！它大概會在這邊吧？哈哈哈！」

小丑乙：「呵……！呵呵呵呵呵！我們這樣做，或許會令那UFO降臨吧！呵…………！」

聖神邪：「但是……..跳舞就行了？」

小丑丙：「嘿哈哈哈哈……哈哈……別天具了聖神邪，這並不是舞蹈啊！UFO會接收到我們的念力的了。聖神邪，你也來吧？」

眾人唸咒：「嘿………………！哈那呵路野也卡希良希馬利希！潘多拉潘多拉！宇宙之瞳～！」

聖神邪：「在……幹甚麼呀…………經常也是這樣嗎！？好傻哩…….」

沙門：「我們的念力不夠哩……」

小丑甲：「這時如果有那傳說的泥偶在的話…………」

聖神邪：「泥偶？」他拿「泥偶出來：「雖然我唔知乜野傳說，但我有個泥偶…………」

小丑乙：「是這個了！呵……！」

小丑乙拿走了那泥偶。

聖神邪：「……有點怪哩……」

眾人又再唸咒：「嘿………………！哈那呵野也卡希良希馬利希！潘多拉，潘多拉！宇宙之～！」

唸了三次咒後，UFO出現！

沙門：「呵，真的出了！」



小丑甲：「UFO呀！呵～！！」

沙門：「讓我作金剛町的親善大使，與外星人談談吧！好嗎？」

小丑乙：「好呀，沙門！你是我們町的英雄！」

小丑丙：「去吧，去吧！呵呵！！」

這時，那UFO突然將沙門擊倒！

聖神邪：「呀，怎麼了……！」

那UFO再向聖神邪擊去！

聖神邪有點「熱」：「乜，乜野事呀！？」

眾人作鳥獸散。

聖神邪：「想打交就來吧！」

於是，聖神邪便將那UFO擊倒了。

有兩名外星人從UFO中走了出來。

聖神邪：「OI！DESTROY！」

外星人：「啊，投降了。」

聖神邪：「好了，好了，到底你們幹甚麼呀。竟夠膽同我打。」

外星人：「對不起。因為某人的舞……」

聖神邪：「某人的舞？我就原諒你們，快詳細的告訴我！」

外星人：「咦？你原諒我們了？」

聖神邪：「是啊！小孩是不會說謊的！尤其像我這樣的好孩子呢！」(好孩子……)

外星人：「……………………」

聖神邪：「有甚麼說話吧！」

外星人：「呀，我們是魯階魯 (ルアル ゥ星人，我叫依斯卡 (イシカ)，而……」

外星人B：「我叫可路尼 (ホノリ) 。」

聖神邪：「啊，原來真的有外星人。但是外星人為甚麼要襲擊我們？」

可路尼：「我們在淺草 (アサクサ) 被一個叫光河博士 (光河ハカサ) 的古怪老頭捉了。」

依斯卡：「那還不只呢，他還將我們的瞬間轉移裝置拿走了。這令我們回不到去。」

聖神邪：「咁又做乜襲擊我？」

可路尼：「那是連我們都不知原因的哩……那是那傢伙叫的。」

依卡斯：「不只這樣哩……他還要我們攻飛機和襲擊人；而他更要我們製作怪物。」

聖神邪：「甚麼！那東西 (花似人) 也是你們製作的？」

可路尼：「對不起……」

依卡斯：「那個……我們有事相求。可否幫我們將瞬間轉移裝置……拿回來呢？沒有那東西我們便歸不了家……」




聖神邪：「咁你們即是要我幫手……那不如讓我考慮一下。」

可路尼：「你要我們幹甚麼呢？我們再不想幹壞事了……」

聖神邪：「我不會叫你們做那種事的！事實上我正遇到難題。你們可否借那UFO一用？」

依卡斯：「借來做甚麼？」

聖神邪：「可否借你的UFO作今晚演出的照明？我想，那將會很型的了。」

可路尼：「唔！無任歡迎！」

聖神邪：「好極！那樣決定了，話都説得爽快了！我幫你們去那光河博士那兒拿兒拿回那裝置吧！等一等吧！」

離開公園，他碰到卡奧斯。

卡奧斯：「聖神邪！你去哪兒呀？」

聖神邪：「呀！好多地方呢！話時話，我知道襲擊沙明娜那傢伙的正體了！那是叫光河博士的傢伙！」

卡奧斯：「那傢伙已被我收拾了！」

聖神邪：「怎麼了……好嘢就永遠歸你㗎…………」

卡奧斯：：「但是，他的同黨應該還在……」

聖神邪：「……！！……那傢伙是誰呀！」

卡奧斯：「是一個叫路明駒一郎的男子。」

聖神邪：「路明駒一郎？園長的哥哥就是這名字的…….」

卡奧斯：「但是……..為甚麼？」

這時，那兩個外星人乘UFO到兩人面前。

可路尼：「聖神邪，大件事啦！！」

聖神邪：「甚麼事？」

可路尼：「時空的扭曲增大了！」

卡奧斯：「聖神邪，他們是誰！？」

可路尼：「這樣子，這村會全被毀滅的了。」

聖神邪：「甚麼！那並不只是普通的事呀！」

可路尼：「那該是有一個擁有邪惡力量的人在搞鬼哩。那要用牛形的像做封印將時空扭曲鎮住。」

聖神邪：「……牛！？……那該是在摩摩公園裏那個了……」

卡奧斯：「你哋講乜，我唔明呀！講俾我聽啦！」

聖神邪：「剛才你所提過的明路駒一郎或許與某些事情有關。」



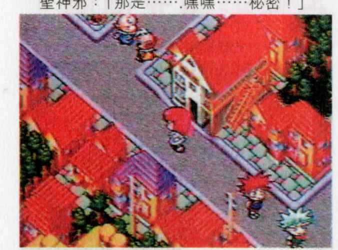
可路尼：「我們也去！」

聖神邪：「不！你們在這兒等！」

聖神邪與卡奧斯走了。

走到半路，卡奧斯問：「到底他們是誰？」

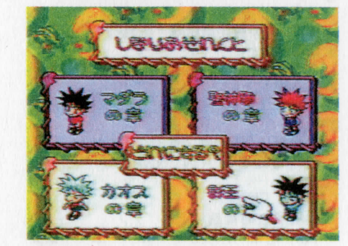
聖神邪：「那是……嘿嘿……秘密！」



這時，沙明娜出現，她看看那兩個外星人，再看看卡奧斯兩人。

被她望兩望，這一章便完了。

## 影王之章



## 陰謀 兔仔人

一開始，影王便與一男子在摩摩公園。

男子：「哼哼哼哼哼。」



影王：「園長先生……？」

男子：「園長！？你認錯人了。」

影王：「呱呱！！嘩……你做乜！」

男子：「你是否金鋼幼稚園兔子班中的……此之花影王……了！？」

影王：「……為甚麼……你知我的名字……的！？」

男子：「……終於……來了這種地方了……哼哼哼……要説的還有許多呢……原來如此……這是那東西的作用……哼哼哼哼哼！哼！哼哼哼哼哼！沒用的……沒用的東西啊！」

影王：「……？？……」

男子：「影王……我需要你，不，你們，為此我才到金剛幼稚園……你好好的給我記着這番話。」

影王：「……！？……」

接着，那男子消失了。

鏡頭一轉，影王躺在一間課室中。

影王睜開雙眼：「這裏是……！？」

這時，有一名兔仔人走了進來。

兔仔人：啊？你醒了呢！」

那兔仔人走近：「此之花影王……在這兒呢。你好嗎？」

影王：「你是誰？」

兔仔人：「我是拉比圖田中 (ラビ)トたなか)。多多指教哩！」

影王：「這兒是甚麼地方…….

拉比圖：「啊呵呵呵呵！這兒是榮光塾啊，你不知道嗎？這是在超市附近新開的學塾啊。」

影王：「新學……塾？」

拉比圖：「是呀！這兒已是一間好好的學塾了啊。」

影王：「……？？……」

這時，電話「TURRRRRR…………TURRRRRR……」的響。

拉比圖：「哎吔？有電話。失陪了。」

影王：「可寶……看來我們被拐帶了哩。」

影王步出課室，那拉比圖正在講電話。

拉比圖：「抓到了！還欠三人。……係，為



了謹慎，請説多一次他們的名字……魔陀羅……卡奧斯……聖神邪……聖神邪是否有漢字(因剛才説的是日語拼音)？如果捉齊那四人，你可否送了金剛町給我作獎勵？……係，多謝你！…….明白了！請交給我辦……明路駒大人。」

影王：「大件事了！要讓他們知道！」

説罷，影王便離開。

拉比圖察覺有異，轉頭：「……誰？？……該是我所討厭的老鼠……吧。好！我想我該捉了牠們！」

影王離開榮光塾，便往地圖中？位置，寶斯父親的店子前面。他遇見了破沙羅，並與其對話。

破沙羅：「呀，那個呢……」

影王：「……」

破沙羅：「那個……」

影王：「……」

破沙羅：「那個呢……」

影王：「嘻～嘻……！」

破沙羅：「嘩！」

影王：「喂……」

破沙羅：「好可怕！走吧，達基斯！」

破沙羅掉下食物後便走了。

影王走到街尾又走番轉頭，又在同一地點遇到破沙羅，並在他頭頂有「殊」標置與他對話。

破沙羅：「達基斯，你很害怕嗎？」

影王：「……？？……」

破沙羅：「那個哩，那個哩……」

影王：「嗚嘰！」

破沙羅：「！！！！！！」

然後，他掉下食物，飛奔走了。

影王：「……他是誰呀？」

説完，影王便走到卡拉OK前，有一惡黨阻街，那是青不淨。

影王：「你是誰？」

青不淨：「甚麼呀，你想過路嗎？」

影王：「……唔。」

青不淨：「可惜哩。我不會讓壞孩子通過的。」

影王：「我……我不是壞孩子啊……」

青不淨：「那便照我的説話做吧，好吧。」

影王：「……好的。」

青不淨：「現在，我想吃朱古力 (チョコレート) 呀！，朱古力朱古力朱古力朱古力朱古力朱古力呀～」

影王：「…………」

青不淨：「……咳唔。這樣，你便去超市為我買朱古力回來，那我便給你通過，好吧。」

於是，影王便走去超市了，門口有一店員。

店員：「歡迎。你想要甚麼？」

影王：「那個……我……我想要朱古力……」

店員：「朱古力哩！謝謝你。」

青不淨：「你買了朱古力嗎？」

影王：「唔。」

青不淨：「啊，對了，就是這朱古力！！哈哈哈，一陣至慢慢食。那麼，小子，就讓你通過吧。再見了。」

影王：「再見？」

青不淨消失了。

影王便走到地圖中？的地方附近，並遇上沙度老師。

請在他頭頂有交差時與他對話。

影王：「沙度老師……」

沙度老師：「喂，影王，幹甚麼？」

影王：「事實上……在那……榮光塾……有個叫拉比圖的人……他大概會滅了幼稚園……哩。」

沙度老師：「吓！甚麼！」

影王：「………………」

沙度老師步走了……



影王：「那個叫拉比圖山田的人……不，難道……」他轉向沙度：「老師……我該怎麼辦……但……難道……」

沙度食物以後便走了。似乎他已有對策。

影王：「沙度老師……他的樣子很怪呢……」

於是，影王便走到地圖中？位置附近，並見到沙門，在他頭頂有紅唇標置時與他説話。

沙門：「那不是影王嗎？你去了哪裏呀？」

影王：「沙門……！！」

沙門：「甚麼呀……大家都在找你呀！」

影王：「事實上……那個……」

沙門：「是否有甚麼事發生了？有甚麼事可令你如此愁了？」

影王：「……但……」

沙門：「雖然我還年紀少，但可否告訴我？他們該忙於找你了。」

掉下食物後，沙門走了。

影王於是走去地圖中？的地方。

在半路，他又遇到青不淨。

影王：「……今次又點呀？」

青不淨：「聽説近來的小孩子運動不足，你也是嗎？」

影王：「運動……我討厭……」

青不淨：「呀，不行不行！那你立即跑去便利店那邊去啦！」

影王：「吓？點解…………？」

青不淨：「不需理由，快跑吧！如果不跑，就不給你通過！！」

於是，影王走到便利店面前。

走到便利店門口，聽到叮一聲，影王：「……呼，終於到了……」

然後，他便折回去。

青不淨：「去了嗎？」

影王：「唔。……去了。」

青不淨：「好。那麼，你便繼續上路吧。」

青不淨消失，影王繼續上路，並在寶斯的家門遇見寶斯。

影王與她説話。

寶斯：「呀，那不是影王嗎！做甚麼？」

影王：「寶斯……」

寶斯：「看你面色都變了哩。」

影王：「事實上……」

寶斯：「呀，請進來坐。等我哋飲杯茶包食個飽先講啦。」

寶斯掉下了食物。

鏡頭一轉，影王已在寶斯家內。

寶斯：「係，這是寶斯特製的曲奇和茶！呀，可寶要炸丸子哩！請吃吧！」

可寶：「嗚嘰嗚嘰……！

寶斯：「呀，甚麼了？」

影王：「……我曾被人拐去了……」

寶斯：「那是甚麼事呀。可否詳細説明一下。」

影王：「魔陀羅和卡奧斯與聖神邪…………拐了我去……」

寶斯：「那樣嗎……太可惡了！魔陀羅是你弟弟呀！！他竟與卡奧斯及聖神邪拐了你去！」

影王：「！？..吓？」(←他還未知寶斯誤會了)

寶斯：「明白了，影王，我一定會幫你的！！」

影王：「寶斯……那……」

寶斯：「請別客氣了！我不是與你同是小兔班的人嗎！？」

影王慘被激倒：「弄，弄錯……」

寶斯：「我已在你的茶下了安眠藥。你這時候該好好休息一下，之後的就交給我吧！」

鏡頭一轉，影王已睡醒。

影王：「……這兒是…………是了！！……我要去阻止她……」

影王離開了寶斯的家，向地圖中？的地方進發。

在半那兒，他見到佳寧，並在他頭頂有交差時與他對話。

影王：「佳寧！」

佳寧：「嗨，你好呀！」

影王：「你……有冇見過寶斯？」

佳寧：「她剛才還在！她説甚麼『影王不是一直守護魔陀羅的嗎？』，究竟乜事？」

影王：「呀……沒甚麼……」

接過佳寧的食物，影王便朝地圖中？的地方去了。

到了那兒，卡奧斯與一隻等身大的蟬在後面追來。

那蟬見到影王，激動到哭了：「影王！終於找到了你！」

卡奧斯：「這……這是……是你的媽媽呀！」

那蟬轉向卡奧斯：「呢啲嘢，唔係咁方便講呀嘛？」

卡奧斯：「你要講清楚呀！」

影王：「吓！？……我……是蟬……的兒子嗎……」



卡奧斯：「影王，你係咪有啲唔妥？」

影王：「吓！？」

卡奧斯：「好了嗎？聽好了……這傢伙説的是可寶是她的兒子這事呀！」

影王：「可寶的媽媽？」

蟬：「我好想見你呀！」

影王：「……但是，可寶在我出世時已附在我身上的了……」




可寶：「媽，媽媽！！」
蟬：「我的兒子是與你一起轉生的，我為了他，正走過很多地方了……為了不被人發現，所以我稍為改變了樣……」
這時，那蟬回復本體！
卡奧斯：「…………都不是稍為改變了吧？」
蟬：「收聲呀！」
可寶：「……媽媽……！？……」
蟬：「於是乎……轉生了的我便來找你了……」
研寶：「媽媽……」
蟬：「但是……蟬的生命快要終結，只剩下一週左右……可寶……下次你要好好轉生哩。」
可寶：「…………」
蟬：「可寶，我應守護你的……影王也是個好人，他會守護你的。」
那蟬消失了。
可寶：「嗚，嗚嘰～！！媽媽媽媽媽…….媽媽！」
影王：「可寶！振作一點，我在你身旁的……」
卡奧斯：「想起來佢都幾慘的……但你，真係要影王保護佢？」
影王：「呀…….？」
可寶：「嗚嘰……！？」
影王：「……呀，我已沒事找你了。話時話，魔陀羅正在找你呀。」
這時，魔陀羅也來了。
魔陀羅：「哥哥！！哥哥，你在這兒呀！我週圍搵你呀。」
卡奧斯：「我哋講緊你……呀。」




魔陀羅：「哥哥，你竟在這地方！我週圍咁搵你呀。」
影王：「魔陀羅……」
卡奧斯：「那我也走了……」
卡奧斯走了。
魔陀羅：「呀，卡奧斯……還有事要辦嗎？唔……再見了！！」
他轉向影王：「話時話哥哥！你到底去咗邊度？媽媽好擔心你呀！」
影王：「去邊都冇所謂啦……魔陀羅，其實……」
魔陀羅：「唔，甚麼？」
影王：「榮光塾的傢伙們想以幼稚園中的大家作為目標呀。」
魔陀羅：「……吓！？榮光塾不是那間新開的新學塾嗎？到底他們以我們作甚麼目標？」
影王：「他們想消滅幼稚園呀！」
魔陀羅：「吓！那就大件事了，哥哥！我要將這事告訴幼稚園的老師聽。」
掉下食物給影王後，魔陀羅奔走了。

## 暗之劍 魔劍草薙

影王：「他去了……魔陀羅……性急的傢伙。」
於是，影王便向地圖中？的位置去了。
在半路，他遇到一名學生哥。
學生哥：「呀！遇到你真好！我可否拜託你一件事。」
影王：「……仲嚟？」
學生哥：「呀，你幾似剛才那孩子哩。呀，沒所謂。」
影王：「甚麼……甚麼事呀？」
學生哥：「呀，那個……可否代我送這紮花給在摩摩公園中的女孩子？」
學生哥：「拜託了，你去到就知邊個的了。拜託。」
影王：「…………」
於是，影王便走去摩摩公園了。
影王自動地走到一個學生妹面前。
學生妹：「呀，今次來的……不是剛才那孩子？你找我有事？」
影王：「……呀……那個…………這……」
他將花交給了那學生妹。
學生妹：「呀，你給我花？…………咦？內裏有封信哩呢。是他寫的哩……甚麼甚麼？」
影王：「……明……明白了……」
學生妹：「請告訴他，我有事要對他說，告訴他我會在這兒等他。」

影王：「唔，我會告訴他的了。」
學生妹：「……拜託了。」
影王便回去找那學生哥了。
學生哥：「怎，怎麼了？」
影王：「她將這交還給你……」
學生哥：「呀！又不行了嗎。」
影王：「那……那個………………」
學生哥：「咦？甚麼？還有甚麼事嗎？」
影王：「那位姐姐，有嘢想自己……親口同你講……」
學生哥：「…………我等她……明白了，我還有機會的。」
影王：「……」
學生哥：「她現在……都總算明白我的苦心……再見了。」
他走了。
影王再上路，並遇到破沙羅，並在其頭頂有「殊」標置時與其對話。
影王：「……你……是誰？」
破沙羅：「呀，我叫破沙羅……而牠叫達基利……」
影王：「你找我有事？」
破沙羅：「呀，我想你與我一起去……」
影王：「……去哪兒？」
破沙羅：「……去三郎 (さぶろう) 那兒。」
影王：「三郎？」
破沙羅：「去吧！」
他給了影王食物後，便將影王拖行到三郎那兒。
三郎：「你就是影王吧。」
影王：「……呀，叔叔你是誰？」
阿叔：「我是高僧江河三郎 (コウガさぶろう)。我一直偷偷的守護着金剛町。」
影王：「……..偷窺？」
三郎：「……..不是……現在你們所住的金剛町正發生大事。」
影王：「…………唔。」
三郎：「那是比你所知的更嚴重的東西呀！一搞不好，會將整個世界毀滅的呀！那是因為某東西的野望…………」
影王：「……！！…………」
三郎：「現在，我不能在這兒詳細告訴你……但你不去是不行的！破沙羅，交那東西給他。」



破沙羅交了一柄劍給影王。
三郎：「這是叫做魔劍草薙 (z8'7qa^) 的暗之劍。它能收復黑暗之王。你該可控制它的。」
影王：「……黑暗之王 (やしのおん) ……」
加郎：「你收下它吧？……」
影王：「……唔…….唔……」
破沙羅：「那劍是很重要的，所以別遺失，用完要還的……」
三郎：「嘿！破沙羅別説這種無禮話！影王，那劍是用心控制的，聽説它是與光之劍一起製造，是最強的一對劍，當兩劍合一，最強的戰士便會出現……」
影王：「唔。」
三郎：「你別失敗哩…………如你們的世界被消滅，我們的世界也會一樣……你一定要努力拼到最後呀。」
三郎：「……我已無話可説了……事情也快要開始了……你快點去榮光塾吧！」
三郎：「那麼再見了！」
他們兩人消失了。
影王於是向地圖中？位置附近走去了。
在半路，他遇到一名「師奶」。
師奶：「呀呀呀…….？」
影王：「嬸嬸……甚麼事……？」
師奶：「痛呀……嬸嬸肚子痛哩，痛到唔郁得呀。唔掂呀……你可否幫我去教堂 (きょうかい) 那兒拿些藥 (おくすり) ……給我呀……好痛呀…….」
影王：「唔，明..白了。妳等等……」
於是.影王便到位於剛才他與三郎見面的地方右面那條街的教堂了。門口有一教友。
教友：「呀？甚麼事呢，小朋友？」
影王：「在街邊……的嬸嬸肚子痛……」
教友：「那便大件事哩。你拿這藥回去吧，不收費的。」
影王：「……謝謝叔叔……」
教友：「主會祝福你的……
影王走回去找那師奶。

影王：「嬸嬸……我拿了……藥回來了……」
師奶：「謝謝……………………唔，身體好了好多哩…….呀，我有急事，失陪了……真的謝謝你了。再見了。」
影王再向地圖中？的地方去了。
在卡拉OK門口，他碰到沙度老師，並在他頭頂有紅唇時與他對説。
沙度老師：「這不是影王嗎！」
影王：「沙度老師……..」
沙度老師：「是了，你同唔同我一齊去榮光塾？」
影王：「我極想去哩。」
沙度老師：「那太好了！呀！！那是甚麼劍？你怎麼會有這種攻擊性武器？」
影王：「是用來打榮光塾那些傢伙的……..」
沙度老師：「等一下！影王，較早前你告訴我那個拉比圖山田，可能是我哥哥！」
影王：「沙度老師的哥哥？」
沙度老師：「但……我都唔敢肯定……」
影王：「……老師，我去了，事態危急……」
影王開步走。
沙度老師：「呀，等等！我也去呀！」
鏡頭一轉，兩人在榮光塾中。
沙度老師：「真的好像我哥哥，有點緊張呀我。」
拉比圖走到兩人面前：「呀，影王！這，這是……你剛才突然失踪，現在卻回來了呢。請！」
沙度老師：「哥哥……是哥哥吧！」
拉比圖：「…………！！……..那邊的兔仔先生……有請！」
三人入了課室。
拉比圖：「啊……呵呵呵呵！影王，今次你走唔甩的了……我會將那些笨蛋們集合在金剛町幼稚園，一次過消滅。」
沙度老師：「那……不行的！」
拉比圖：「呀，甚麼？那劍是？我話你哋係笨蛋！好啦，有種就決鬥吧！」
沙度老師：「等等呀！哥哥！」
拉比圖：「收聲！甚麼呀！等我打倒你！」
沙度老師：「你是哥哥吧……數年前……唔通你唔記得！？」
拉比圖：「甚麼？我忘記了？」
沙度老師：「好極了！」
拉比圖：「好甚麼！薄情的人呀。」
沙度老師：「……話時話…….你戴太陽眼鏡做乜？點解你要消滅幼稚園……我那個溫柔的哥哥到底哪裏去了？」
拉比圖：「哼……他已死了！沙度！在世代甚麼也講學歷，這對小孩是不好的！明白嗎？明白就除去這制度吧！」
沙度老師：「你竟這樣説！哥哥你是為了錢的嗎！」
拉比圖：「呀……你忘了？我們年幼時如何貧窮呀！如果你冇學歷，你家陣仲窮到濃呀！我們要的只不過是6個小孩吧！」
沙度老師：「……要在等7個出現了……」
拉比圖：「……別説廢話，不如過來幫我手吧？這邊人工較好呀！」
沙度老師：「混蛋！哥哥怎麼……哥哥怎麼…….」
影王：「老師！你退下吧！他似乎講極也不會明白的了！！」
拉比圖：「呵呵呵，結果變成這樣！呀！來吧！」
拉比圖於是被影王擊倒！
拉比圖：「原……原諒我！留……留我一命！所有的事情都是那傢伙搞鬼的……」
影王：「那傢伙……？」
拉比圖：「是，是呀！明路駒一郎呀！他説要消滅幼稚園，並要拐了你們呀！我是被迫的！」
影王：「……他是甚麼人？」
沙度老師：「明路駒一郎？他是園長的哥哥呀！那麼説……園長今天所説的方針是與他兄長的相反了。」
影王：「那人在哪兒？」
拉比圖：「現……現在……他一定在……某處想消滅金剛町幼稚園的！」
影王：「這樣説……沙度老師，那傢伙一定……要將幼稚園那兒和整個金剛町一齊消滅……」
沙度老師：「是……是的！我們要快點聯絡園長先生，去吧！搞成咁，呢個都已經唔似我哥哥了！」
鏡頭一轉眾人都已在幼稚園，麒麟老師都在。
沙度老師：「呀！怎麼了？麒麟老師……」
麒麟老師：「怎麼沙度老師會這麼急？有甚麼事了嗎？」
沙度老師：「我去叫園長來，你們等等。」
説完，他便走了。
麒麟老師：「影王……到底甚麼事？」

影王：「……事實上……」
麒麟老師：「呀……影王你手上的……是不是暗之劍草薙！」
影王：「老師，你也知道？」
麒麟老師：「知啲咁啦，那是你們戰鬥時必要的……難道要你們……」
影王望過去：「……？？……」
麒麟老師：「好了？影王！振作呀！我會與你們一起作戰的。」
影王仍是心事重重。
麒麟老師：「我也想看到你們長大成為一個有用的人呀……」
影王：「…………」
這時，沙度老師回來了。
沙度老師：「明路駒園長嚟緊嘞！呀，魔陀羅也該來了。」

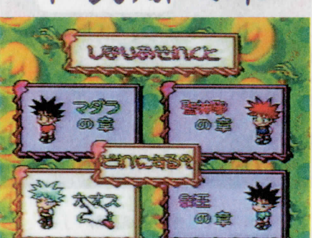


麒麟老師：「是呢…………那，待園長來了才開始説吧。」



這時，園長與魔陀羅一起到來。
這時，影王之章完。

## 卡奧斯之章




## 古怪老頭光河博士

一開始，卡奧斯在睡房中睡覺。




「起身呀！已經朝早了！卡奧斯少爺！」
卡奧斯睜開雙眼。
卡奧斯：「已是暑假了嘛，睡得晏些也行吧！」
徐福走了進來。
徐福：「你説甚麼話呀！飛機呀！飛機呀！被擊落了！」
卡奧斯：「乜，乜話！！那不是爸爸媽媽所乘的一架！？」
徐福：「是呀！快點起身啦！去幼稚園啦！」
卡奧斯：「鎮定點，徐福。」
這時電話響了：「TURRRRRR…………TURRRR……」
徐福：「難道……」
他走了去聽電話。
「係，老爺！你沒事吧！係……係……要辦

急事……係……要聖誕節左右才回來…………呀，少爺平安……呀，太太！太太你也不回來…………」

卡奧斯落了床：「爸爸媽媽好像沒事……那麼……我便要一個人過暑假……真古怪…………出街行行吧……唔，先去爸爸媽媽帶我去的摩摩公園走走……」

卡奧斯離開了家，並向地圖中？的位置走去。

在那兒，他遇到一位古怪老頭，並在他頭頂有紅唇時與他對話。

老頭：「嗨！在那兒的小朋友！你知否在摩摩公園中那雕像？」

卡奧斯：「甚麼？你！問人用這種語氣，是很無禮的！！！！」

那老頭掉下食物後便走了。

卡奧斯：「哼！……話時話，那傢伙好像在哪兒見過的。是了！世界有名的光河博士呀！但是……他為甚麼會行踪不明後再出現……算了，與我無關……」

卡奧斯便往地圖，？的位置走去了。

他碰到了惡黨赤不淨在阻街。

卡奧斯：「俾我過去！」

赤不淨：「不行！現在我不會走開的了，啦啦啦……唔唱完這首歌就唔行開，啦啦啦……不走開……DODODODO…….」

卡奧斯：「………………」

於是，卡奧斯便走去卡拉OK了。在門口有一個店員。

店員：「那邊的小朋友，請等一等！我可否拜託你一件事？」

卡奧斯：「……沒法子啦，講吧。」

店員：「你能否幫我將這CD交給在那邊街角的那位老先生？」

卡奧斯：「呀，明白了。」

那老先生便是赤不淨。於是卡奧斯便回去找他。

卡奧斯：「是你嗎？是你問卡拉OK的店員攞CD的嗎？」

赤不淨：「無錯！呀！是這張了！我就係搵緊呢隻CD！那麼，我就讓你通過吧。小心點，近排在寺（おてら）那邊傳來怪聲呀。」

說完，赤不淨消失了。

地圖中？的位置就是那寺。

卡奧斯一走近，便有聲音傳來：「那邊的人請等等！」

卡奧斯：「……？？…….誰！？」

「我在你前面呀……」

卡奧斯：「你在神社（やしろ）入面吧？」

「是！是的！我就在這神社裏面呀。我出不到來，可否幫幫手？」

卡奧斯：「其它嘢就話難啦……不過我現在心情不大好，除非救了你後你會答謝我。」

「好！好！請救救我！」

卡奧斯：「沒法子啦……」

鏡頭一轉，卡奧斯已救了一隻蟬出來。

卡奧斯：「乜嚟㗎！？你！？」

蟬：「我是……蟬……」

卡奧斯：「…….哎吔……辛苦晒做人物設計班工作人員了……點解一隻蟬會俾人困在神社中？」

蟬：「唔關我事㗎……係那個人不好。那個人……好了…….不不……比起那個，感激你救了我！但，我有事要辦……」

那蟬轉身走了。

卡奧斯：「等等！像你這樣大……甚麼東西了？？」

蟬轉身：「是蟬呀！」

卡奧斯：「你就咁週街走會引起恐慌的！」

蟬：「但我不去不行。我要去找人……是人嗎？是甚麼呢？」

卡奧斯：「……說來聽聽。」

蟬：「我去找我兒子。」

卡奧斯：「牠也像蟬的樣子吧？」

蟬：「不。我要現在的是轉生後的樣子，所以是這樣……真的……這身體是怪物。」

卡奧斯：「甚麼！」




蟬：「請別弄錯，我是善良的怪物。」

卡奧斯：「……善良……怪物……」

蟬：「我正在找我剛剛轉生的兒子，但不知發生了甚麼事，我變成這個樣子……」

蟬：「……我想見兒子！！想見兒子呀！！」

卡奧斯：「……是嗎……明白了。我幫你找吧。」

蟬：「真的嗎！」

卡奧斯：「真的。你兒子叫甚麼名字？」

蟬：「唔…….菖蒲（しょうぶ）……不，那是花的名字……那是……」

卡奧斯：「…….可寶嗎？」

蟬：「是了！！達加其芝申•可寶（ダカシツン•ひょうぶ）。你識唔識？」

卡奧斯：「呀，我識。我帶你去找牠吧。跟着我。」

蟬：「謝謝你。」

卡奧斯：「就算是怪物的……孩子都可愛吧？」

蟬：「當然！人類不也是嗎？」

卡奧斯：「或許吧……我與你一起走吧。別亂入別人的房子呀。」

於是，兩人(？)便走到於地圖中？位置的超市去了。

在那兒，他們遇到魔陀羅，請在他頭頂有紅唇時與他對話。

魔陀羅：「卡奧斯，這怪生物是甚麼？」

卡奧斯：「牠……？牠……睇個樣就知係……乜啦？」

蟬：「蟬呀！」

卡奧斯：「係嘞！」

魔陀羅：「厲害！我都未見過這樣大的蟬呀。」

卡奧斯：「唔係呀嘛……不過話時話，你有冇見過影王？他在家嗎？」

魔陀羅：「我也在找哥哥哩。」

卡奧斯：「……？……」

魔陀羅：「哥哥一早就唔見人，失咗踪了。」

卡奧斯：「失踪了……我都未見過他……沒法子，我也幫你找找他吧。」

魔陀羅：「拜託了！我找到他便通知你。」

掉下食物後，他走了。

卡奧斯等人便朝地圖中？的位置走去了。

在半路，他們遇到惡黨青不淨。

青不淨：「呀，蜜瓜（メロン），那名字搖動着我的靈魂。很誘惑哩。使我身體充滿不可思議的力量。啊……那是……唔？你給我帶些蜜瓜力量(メロンパワー)……回來呀。如我沒有蜜瓜……我是不會行開的……那麼，拜託了……買個蜜瓜回來。」

卡奧斯：「怎麼了呀，這個危險人物。似乎聽佢話好的。」

於是，卡奧斯便折回超市，門口有一店員。

店員：「歡迎。唔？想要蜜瓜？係，請小心拿着……謝謝光臨。」

卡奧斯便回去找青不淨了。

卡奧斯：「嗨，蜜瓜呀。」

青不淨：「我開動了！習習習習！唔唔……充滿奇妙的蜜瓜力量了！現在我更愛蜜瓜了！你是一個好人呢！呀，請通過！！」

青不淨消失了。卡奧斯繼續上路。

在？的位置，他們遇到寶斯，請在她頭頂有紅唇時與她說話。

寶斯：「呀！卡奧斯，甚麼事了？帶着這隻肉酸的生物週圍走。」

卡奧斯：「唔關你事。話時話，你有冇見過影王？」

寶斯：「你搵影王做乜？是否有緊要事？帶住嗰隻生物……」

卡奧斯：「唔使同你解釋啦，係佢要同我一齊㗎。」

寶斯：「啊，是吧。影王好像在快樂商會那邊。」

卡奧斯：「你冇點我至好。」

寶斯：「當然冇啦。我仲有事，係咁先。」

寶斯走了，卡奧斯便走去快樂商會了。

在那兒，他們碰到一小丑。

卡奧斯：「嗨，你見過影王嗎？」




小丑：「哈哈，卡奧斯仍是這樣無禮！」

卡奧斯：「收聲！答我問題！」

小丑：「呵～～！我冇見過影王，你地搵佢唔到㗎啦！」

卡奧斯：「收聲！」

小丑：「嘻嘻嘻！寶斯已去了寺那邊，在寺那邊呀！」

卡奧斯：「哼！多餘的人！」

小丑掉下食物便走了。而卡奧斯便朝寺的方向去了。

請在她頭頂有紅唇時與她說話。

寶斯：「呀？還與那隻東西在一起？」

卡奧斯：「唔關你事呀。話時話，你係咪真係知影王去咗邊！你係咪點我呀！」

寶斯：「嗚嘿……你做乜用咁態度問人嘢呀，那不是問人嘢的態度！」

卡奧斯：「你係咪有嘢隱瞞！」

寶斯：「我乜都講晒你知，冇隱瞞……我有事，再見了。」

寶斯消失了。

卡奧斯：「好，我就唔搵你幫手……去吧，蟬，不如去個衰女屋企睇吓啦，好嗎？我好擔心影王……」

於是，卡奧斯便朝寶斯家去了。

在寶斯家門前，他們碰到佳寧，請在他頭上有交差時與他說話。




佳寧：「嗨，卡奧斯……！！……甚麼呀？那隻怪怪的生物是？」

這時，有人走來叫佳寧走。

卡奧斯：「佢又叫你去做嘢啦，很可憐哩，有冇想唔做呢？」

佳寧：「……唔……話時話，卡奧斯你去邊呀？」

卡奧斯：「你知不知影王去了哪兒？我正找他。」

佳寧：「影王？剛剛他由寶斯家出來了呀！」

卡奧斯：「甚麼，果然如此……寶斯那傢伙……咁你知唔知佢去咗邊？」

佳寧：「我聽到他說甚麼兔仔班……呀，是那個了！」

卡奧斯：「那個？……甚麼？」

佳寧：「歸國子女大廈呀！去那大廈看看吧！」

卡奧斯：「明白，我去睇睇！謝謝佳寧。」

佳寧：「不用謝了！」

卡奧斯便朝地圖中？的地方去了。

在半路，他又遇到赤不淨（又阻街……）

赤不淨：「啊，你來得好。我是自由身攝影師，現在我有一個強橫構圖，但係我冇菲林，可否幫我去買回來？」

卡奧斯：「甚麼，那種事當然是你自己去做的嘛。」

赤不淨：「唔該你幫幫忙！現在我不能離開這兒呀。」

卡奧斯：「……那沒法子，我去好了。但你在這兒映甚麼？」

赤不淨打發他走：「拜託了！」

卡奧斯：「沒法子，我去了。」

於是，卡奧斯便走回照相館。

店員：「歡迎。請問要些甚麼呢？」

卡奧斯：「唔，我想要菲林。」

店員：「這是你要的菲林，謝謝。」

買完菲林便回去找赤不淨。

赤不淨：「買了回來嗎？」

卡奧斯：「這個吧？」

赤不淨：「啊，是這個！請通過。」

赤不淨消失了。

卡奧斯終於走到目的地。

卡奧斯：「影王！」

他們走前，蟬在影王面前哭了起來。

卡奧斯：「找到了。」

影王：「……甚麼？……這……」

卡奧斯：「甚麼呀，是媽媽呀……」

影王：「卡奧斯是蟬之子呀……」

卡奧斯：「你講乜？牠是你……」

影王：「吓！？……我……是蟬的……兒子……來嗎……」

卡奧斯：「弄錯了……牠是可寶的媽媽！」

影王：「可寶的？」

可寶：「媽媽？」

蟬：「我終於找到你了……兒子！」

卡奧斯：「可寶呀！」

蟬：「可寶！！」

可寶：「！？」

蟬：「我與你一起轉生……但因中途出了問題，我變了個樣子，只是稍為改變了樣子哩。」

卡奧斯：「咁都叫稍為……佢點會變成咁？」

蟬：「收聲！！可寶你好嗎？有冇食飽飯呀？我作為蟬，還有一星期命呢。」

可寶：「媽媽……」




蟬：「蟬成為蟲後不能生存得太久的。所以我好想見你……」

卡奧斯：「真係……好感人呀……」

蟬：「你可否收吓聲哩！呀冇乜時間了……可寶！你好好保護影王！加油呀！影王，請你好好保護牠了！……」

說罷，蟬消失了。

可寶：「媽媽……！」

影王：「……可寶…….振作點……」

卡奧斯：「古怪的傢伙……可悲的傢伙……但是，那些傢伙們是誰呢？車，與我無關。話時話，魔陀羅在找你呀。」

這時，魔陀羅出現了。

魔陀羅：「哥哥！哥哥你去咗邊呀！我搵你呀！」

影王：「……魔陀羅……那是有理由的，你聽我說……」

卡奧斯步走了。

卡奧斯朝地圖中？的位置進發。

在那兒，他碰到破沙羅，並在他頭上有交差時與他說話。

破沙羅：「那個……那……」

卡奧斯：「唔？那一家人（影王家）全外出了。」

破沙羅：「你是影王？」

卡奧斯：「我不是影王。你找影王有事？」

破沙羅：「唔。」

卡奧斯：「唔，怪傢伙。影王現在在歸國子女大廈那兒。」

破沙羅：「歸國子女？那東西……吃得的嗎？」

卡奧斯：「……不是……歸國子女就是外國回來的人呀！當然唔食得！」

破沙羅：「那樣嗎？達基利，去吧！」

掉下食物後，破沙羅太走了。

卡奧斯走到寶斯父親的店子前。

在那兒，他見到赤不淨。

赤不淨：「那邊的小朋友！我有事找你。」

卡奧斯：「我剛才見過一個似你嘅人，心理作用嗎？」

赤不淨：「你是否認錯人？話時話……那個？不，不，糟了！到現在還記不起…….可否到浴池（ふろや）門口那個人那兒問他拿他的隨身用品給我？」

卡奧斯：「唔好都唔得啦。」

赤不淨：「那拜託了。」

浴池就在照相館那條街。

在那兒，卡奧斯遇見青不淨。

卡奧斯：「在服裝店（ブティック）門口有個同你好似樣嘅人叫我拿你的隨身物品給他。」

青不淨：「啊，明白了。話時話我不能離開這兒。可否幫我交這支米高鋒給他？」

卡奧斯：「米高鋒？隨身物品是米高鋒…….」

青不淨：「是呀，冇咗就辦不到大事了！嗨，我去了！」

卡奧斯：「雖然唔明，但沒法子，我去了。」

卡奧斯便走回去找赤不淨。

赤不淨：「呀，謝謝。冇咗就辦不到大事了。」

卡奧斯：「甚麼大事呀？」

赤不淨：「那是……秘密……來的。那麼，你可通過了。」

赤不淨消失。

卡奧斯前行，在照相館附近見到沙門。

他在沙門頭上有「殊」時，與他說話。

沙門：「嗨！卡奧斯！每日都咁熱，我頂唔順啦。」

卡奧斯：「那就是嘛。但，有冇辦法降溫？」

沙門：「那裏！就去那裏吧！幼稚園附近的泳池，你去不去呀？那兒現在該沒有人的！」

卡奧斯：「我就冇興趣潛入幼稚園範圍。」

沙門：「是嗎？……」

卡奧斯：「是呀。」

沙門：「那麼，卡奧斯不去了？」

卡奧斯：「酒店不是有泳池嗎？」

沙門：「邊度都一樣啦。」

卡奧斯：「那有空便叫埋聖神邪來，好嗎？」



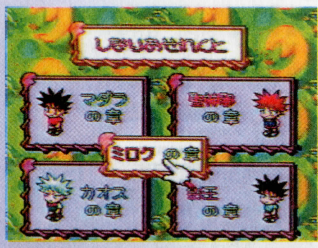

沙門：「好的。」
掉下食物後，沙門走了。
卡奧斯朝地圖中？的位置走。
在那兒附近，他聽到沙明娜的慘叫：「別過來呀！」
卡奧斯走過去，原來是一隻花似人正襲擊沙明娜。
卡奧斯：「……！！……沙明娜！！」

這時，沙明娜給花似人拐走了！
而這時聖神邪也到了。
聖神邪：「那傢伙到底逃到哪兒？」
卡奧斯：「聖神邪，大件事了！」
聖神邪：「甚麼事？卡奧斯？」
卡奧斯：「快點去追吧！」
聖神邪：「到底追乜？」
卡奧斯：「聽好！是怪物！」
聖神邪：「那是否花形怪物？」
卡奧斯：「點解，點解你會知！唔通你見過……點都好了！去追牠吧！」
這時，花似人走回來。
聖神邪：「唔使追啦，都係後面嘞！卡奧斯別出手，牠是我的對手！」
卡奧斯：「唔通你叫我見你有事都唔幫手呀！」
於是，兩人合力打倒花似人！
打倒牠後，牠逃走了，並救了沙明娜。
卡奧斯：「大家沒事吧？」
沙明娜：「卡奧斯…….謝謝…….」
聖神邪：「甚麼呀！甚麼呀！有功就你領！」
沙明娜：「……謝謝……聖神邪……」
聖神邪：「……不用謝了！呀，是了！」
卡奧斯：「甚麼了？是否還有怪物？」
聖神邪：「好似是有人製造的。」
卡奧斯：「有人製造？那會是誰？」
聖神邪：「呀，剛才在泳池邊見過一個古怪老頭呀。應該與他有關了！」
卡奧斯：「古怪老頭？……聖神邪……那傢伙是否架着一對很厚的眼鏡的？」
聖神邪：「話時話……好似係。」
卡奧斯：「係佢！冇錯了！一定是他製造那些怪物的！」
卡奧斯走了。
聖神邪：「甚麼呀！我唔明呀！」
卡奧斯：「光河博士呀！聖神邪！你送沙明娜回家吧！」
聖神邪：「那你怎麼了？」
卡奧斯：「我去找他！」
聖神邪：「小心一點呀！」
卡奧斯朝地圖中？的位置走去了。
在半路，他遇到赤不淨。
赤不淨：「你不能走近泳池。因有直升機被擊落事件，不能走近。」
卡奧斯：「擊落事件？我有興趣呀。我家人可能與事件有關的。」
赤不淨：「那樣的話，你可否幫我一個忙，我便讓你過去。」
卡奧斯：「甚麼事？」
赤不淨：「可否將這封信交給在摩摩公園門口長得與我相像的那個人？」
卡奧斯：「沒法子。摩摩公園嗎？」
卡奧斯便走到摩摩公園，遇上青不淨。
卡奧斯：「你呀。在幼稚園附近的人叫我送信給你。」
青不淨：「甚麼？他的信？明白了，謝謝。唔唔……甚麼……明白了。」
卡奧斯：「你明白甚麼？」
青不淨：「你可否幫我將這個瓶子交回叫你送信來的那人處？」
卡奧斯：「拿來吧，反正我也要去那邊。」
青不淨：「拜託了。」
卡奧斯便回去找赤不淨。
卡奧斯：「我拿了個瓶子來。」
赤不淨：「啊謝謝。甚麼甚麼，唔唔……唔唔……甚麼……還差少許嗎……，請通過。」
赤不淨消失了。
卡奧斯：「甚麼呀這班傢伙。呀，算了。唔關我事。」
卡奧斯便繼續上路。
他發現拉比圖倒在地上。
拉比圖：「嗚……嗚……嗚……唔……嗚……」
卡奧斯：「發生了甚麼事呢？你個樣就係扮惡人……」
拉比圖：「收聲！我會變回人的，你看不到嗎？我受傷了！叫架救傷車嚟呀！」
卡奧斯：「甚麼呀你！你想搵人幫你？」
拉比圖：「甚麼呀！你是人來嗎？你救我嗎？你救我嗎？」
卡奧斯：「不過你好熟口面，在哪兒見過？」
拉比圖：「我是新學塾的校長，我要將幼稚園的學生搶過來。但有賤人阻頭阻勢，我們便坐直升機走，但卻被UFO擊落……」
卡奧斯：「為甚麼那樣做？你……」
拉比圖：「光河博士！我要找他報仇！」
卡奧斯：「光河博士！？你識佢？」
拉比圖：「我識！他捉了一部UFO，又用它擊落飛機……他與我們合作將全鎮幼稚園消滅！」
卡奧斯：「飛機，這是擊落事件嗎？」
拉比圖：「不只這些！那傢伙……還要襲擊有錢人呀！」
卡奧斯：「！～……是嗎……他在哪兒？」
拉比圖：「他擊落飛機擊得十分開心……他可能去了賀禮家……」
卡奧斯：「有可能……」
拉比圖：「我已將我所知全告訴你了！」
卡奧斯：「告訴你！我叫賀禮卡奧斯(**ホーライ•カオス**)！」
拉比圖：「甚麼？」
卡奧斯：「我要回去了！」
卡奧斯立即奔回自己家。
在家門前，白不淨在阻街。
卡奧斯：「你在幹甚麼呀！我趕時間！喂，快讓路！」
白不淨：「別那麼無禮。我好喜歡山本江平先生的法國服裝，但我就冇錢買。」
卡奧斯：「江平……那是寶斯爸爸的名字。明白了，我帶你去。」
白不淨：「我好喜歡江平的設計……」
卡奧斯：「喂你想點，那兒的衣服最少也要500萬日圓一件……好啦，買俾你！等我呀。」
於是卡奧斯便走去寶斯父親的店子去。
寶斯也在。
寶斯：「呀，卡奧斯，剛才失禮了。我咁話你你都嚟幫襯，真係唔話得啦。要啲乜呀？」
卡奧斯：「要你地全店最貴嗰件！」
寶斯：「你終於都有點品味，我好高興。」
卡奧斯：「不是我……是你父母的擁躉託我買的」
寶斯：「啊，那種事成日有……」
卡奧斯：「現在我有急事，唔該快啲。」
寶斯：「但……我們的衣服很貴的。貴都OK？」
卡奧斯：「有呢個就得啦。」
寶斯：「金咭 (**ゴールド　カード**) 哩。」
卡奧斯：「那這好吧？」
卡奧斯：「……甚麼也好。」
寶斯：「那麼，我包起它。」很快，寶斯便包好了。
寶斯：「謝謝。請再來。」
卡奧斯走回去找白不淨。
卡奧斯：「買了回來。這行了吧！」
白不淨：「啊！這，這十分正呢！你真係送俾我？」
卡奧斯：「無所謂。那是我的零用錢……好，快讓路！」
白不淨：「嘿呵！！我十分十分高興呢！！！你可通過了！」
卡奧斯：「怪人。」
白不淨消失了。
卡奧斯進入家門，見到光河博士和徐福兩人。
徐福：「卡奧斯！」
卡奧斯：「徐福！你是光河博士了吧！」
光河：「呵呵，你是賀禮卡奧斯哩。我就是光河博士。
徐福：「快逃呀！」
光河：「你快走比較好！搞事的是我！……」
卡奧斯：「……你講乜……你一直作惡！」
光河：「吓！甚麼？」
卡奧斯：「我父母所乘的飛機被你擊落，現在你又來這兒拐帶！」



光河：「這傢伙！我這個天才不用做那些的！」
卡奧斯：「來吧！！」
兩人打起上來。
卡奧斯打倒了光河。」
卡奧斯：「講打你未夠班！」
光河：「怎麼我這天才…….！
徐福：「卡奧斯！你沒事吧！」
卡奧斯：「沒事吧徐福，有沒有嚇襯！
徐福：「不！我曾救過一個嬰兒哩！」
卡奧斯：「徐福！叫警察來。
徐福：「係，我立即去。」
徐福去了叫警察。
卡奧斯：「終於阻止了你。」
光河：「甚麼呀？」
卡奧斯：「別扮傻！我不容許像你這種傢伙存在！」
光河：「我甚麼也不知道……」
卡奧斯：「是嗎……」
光河：「等等！你說多一遍！」
卡奧斯：「消滅幼稚園那件事。」
光河：「那不關我的事，是那傢伙……」
卡奧斯：「那傢伙……？那隻兔仔？」
光河：「兔仔？拉比圖嗎……不，不是他……那傢伙支持我的研究……」
卡奧斯：「……為了那事……將我父母……不，將飛機中的人擊落！！！你也是犯人呀！」
光河：「那是甚麼呀！我的研究只是時間旅行！」
卡奧斯：「只是那樣嗎？為了報仇，告訴我那傢伙的名字！」
光河：「明路駒一郎……他身份是一個謎，但他去過全國的幼稚園……」
卡奧斯：「明路駒一郎？他現在在那裏？」
光河：「不知，他神出鬼沒，每次也是他打電話給我的……」
卡奧斯：「是嗎……」
徐福回來了：「卡奧斯，警察正來了。」
卡奧斯：「徐福，之後，之後交給你了！我擔心沙明娜，我去看看他！
徐福：「小心點！」
鏡頭一轉，卡奧斯碰見聖神邪。
卡奧斯：「聖神邪！你去邊呀！」
聖神邪：「沒甚麼……沒甚麼呀！我知是誰襲擊沙明娜了！！」
卡奧斯：「是光河博士？那傢伙已被收拾了！！」
聖神邪：「你知道了……功就你領……」
卡奧斯：「他背後仲有黑手的！」
聖神邪：「……！！……誰呀！扮晒嘢！」
卡奧斯：「明路駒一郎。」
聖神邪：「那是園長哥哥的名字。」
卡奧斯：「園長哥哥……但……為何……」
這時，UFO出現，那兩個外星人走到聖神邪面前。
「聖神邪，大件事！！這樣下去這町，這一切都會毀滅的！呢頭有冇牛形封印？時空已開始被邪惡力量扭曲，要用封印制止！」
聖神邪：「甚麼，真的？要封印……那該是摩摩公園了！」
卡奧斯：「你哋講乜我唔明！」
聖神邪：「剛才已講過了，這與明路駒一郎有關的。」
卡奧斯：「是嗎？」
兩人一起向公園出發。

## 明路駒之章




## 終章 最強戰士出現！

眾人都向摩摩公園進發。
麒麟向卡奧斯兩人呀，你們！！」
聖神邪：「啊！？魔陀羅！好極了，影王也加入了！！」
影王：「唔！！謝謝！！話時話，你們怎會在這兒？」
聖神邪：「要阻止園長的哥哥嘛！」
影王：「吓！？你們也知明路駒一郎？」
卡奧斯：「呀，是的！！」
麒麟向聖神邪兩人：「你們……為了甚麼而來？」

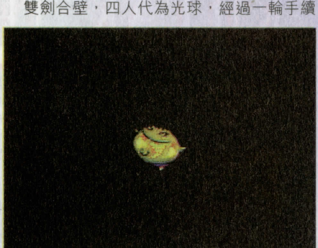


聖神邪：「……獎金吧……。」
卡奧斯：「你好窮咩？」
麒麟：「好了……去了吧！」
五人到了牛像前。
聖神邪：「乜冇人㗎！！」
卡奧斯：「因為我來了。」
聖神邪：「甚麼因為你來了呀。」
卡奧斯：「雖然我不怕那邪惡傢伙，但其它人感到那氣氛便走了！！」
聖神邪：「…………………………………但乜都未做過嗬我地！！」
魔陀羅：「嚟咗就唔好鬧交啦！！」
影王：「………………」



麒麟：「殊！！靜點，我有冇聽錯……有人來了！！」
這時，黑不淨出現。
「好嘢喎，麒麟！！」
赤不淨出現：「好，竟發覺我們的出現！！」
白不淨出現：「如果唔係就唔好玩啦！！」
青不淨：「都有番咁上下啦！！」
聖神邪：「怎麼這班傢伙沒完沒了的呀。我們一起攻上去啦。」
魔陀羅：「是呀！！一人打一個機會大點。」
聖神邪：「……那樣的話……沒有問題！」
麒麟：「你們在說甚麼呀！！」
白不淨：「你們未明哩！！」
黑不淨：「未明點解我哋出現。」
赤不淨：「咁就話俾佢哋知啦！」
青不淨：「就是嘛。」
卡奧斯：「那就說吧！？你們神出鬼沒地阻街，究竟是誰？」
影王：「……」
青不淨：「這是我們的身體！」
黑不淨：「分體後的身體！」
麒麟：「怎樣呀？他們個樣就似，但又怎會分體？」
赤不淨：「你不明白嗎！！」
白不淨：「我們的正體呀！！」
四人合一，變成一「西裝友。」
西裝友：「呼呼，是我呀！」(個樣同園長一樣)
卡奧斯：「哈，你就是明路駒一郎了…….你唔使值班哩。」
一郎：「是嗎！？我是首領級人物嘛，當然絕對不用……不用當值啦！」
魔陀羅：「甚麼！……甚麼！！但你要消滅我們的幼稚園呀！」
一郎：「那也是我的計劃，為了讓我弟弟知道。」
卡奧斯：「佢講嘢咋嘩，我都打得低佢啦！」
聖神邪：「係咪㗎，卡奧斯！」
卡奧斯：「交給我辦吧！」
一郎：「哼哼哼……真係打得低我！」
卡奧斯：「呀！！俾佢聽到。」
聖神邪：「唔交俾你唔得啦！」
一郎：「我趕走我弟弟明路駒一郎在我體內的靈魂。」
影王：「明路駒一郎靈魂……？」
一郎：「現在我在這兒擊倒你們也是沒法子的事情。」
麒麟步前：「是嗎，是嗎？你要趕走他的靈魂，難道你感受不到嗎？」
一郎：「啊，我還有關於你的記憶呢！！麒麟！你是否還要戰鬥呢？」
麒麟：「是！！我負責打氣，他們上。」
一郎：「那便長話短說！讓我拿走你們的靈魂吧！！」

麒麟：「別害怕啊！」
影王：「……去吧，魔陀羅！！」
魔陀羅：「麒麟老師，雖然我不大明白，那傢伙是壞人？是否要打倒他？」
麒麟：「是呀！！」
聖神邪：「那去吧！！」
卡奥斯：「去吧！已沒有理由放過他了！我可以做世界之王了，唔，好好諗諗佢！！」
聖神邪：「你也戰鬥吧！」
卡奥斯：「沒法子了……」
一郎：「唔呼呼……怎麼不來了？現在你們是不能打倒我的！那麼，來吧！」
聖神邪：「不能原諒！去吧！」
戰鬥展開，但這次是沒有可能攻擊到一郎的，這次一定要輸！
四人被打倒了。
一郎：「嘿嘿！笑死人勒，這個程度！」
麒麟：「影王，魔陀羅，將你們的劍合體呀！」
兩兄弟：「吓，劍……」
影王：「合體…….」
魔陀羅：「哥哥，試試吧！」
雙劍合壁，四人代為光球，經過一輪手續





後，最強之戰士出現了！
這時再次進入戰鬥畫面，你可輕易打倒一郎的了。
這時，園長與沙度來了。
園長：「哥哥消失了……嗚……」
沙度：「這戰鬥中，這任性的哥哥也辛苦了！」
園長：「辛苦了！」
麒麟：「大家起來！！」
魔陀羅：「吓！？那傢伙呢？……」
卡奥斯：「似乎我們成功了……」
聖神邪：「得咗！」
魔陀羅：「是嗎？我記不清楚了，哥哥記得嗎？」
影王：「呸…….記不起。」
魔陀羅：「我的劍不見了。」
影王：「……我的也不見了。」
卡奥斯：「好了，完結了。已打倒壞傢伙。」
麒麟：「那大家回家吧！」
終於，故事完結了，自人都回家過自己的生活了…….

## 金剛町地圖

067 角子老虎機中心
068 榮光塾
069 警局
070理髮店
071花店
072寶斯父親的店子
087卡拉OK
074超級市場
075漢堡飽店
076寵物屋
077史基杜 • 魯
080遊戲機中心
081影帶店
078快樂商會
079此之花之花
082事務所
090浴池
089出租房子
093摩摩公園
092便利店
091我之家
083洋房
084泳池
088YO YO PA SHI照相館
085金剛幼稚園
095寺
096教堂
086連環畫館
094明路駒之家
097寶斯之家
098卡奥斯之家
073巴奥巴奥公園
099歸國子女大廈

**圖中紅點的地方有食物（魔陀羅之章）**
**體力變黃色到寵物店，那姐姐會請你食東西加滿體力。**

## 聖神邪之章

(1)理髮店　見朔彌
(2)金剛幼稚園前　莉莉斯問路
(3)寶斯父親的店前　問魔陀羅影王行踪
(4)寶斯父親的店內　見寶斯
(5)卡拉OK前　與沙度前往泳池。與花似人對決
(6)照相館後街　學生哥要買花
(7)花店之前　買花，回去學生哥那兒
(8)出租房子附近　見到卡奥斯，與花似人對決
(9)快樂商店附近　赤不淨要求還帶
(10)影帶店前　還帶
(11)花店前　青不淨玩禮物
(12)卡拉OK前　拿着米高鋒回去找青不淨
(13)史基杜 • 魯　俾父親訓話，走去寶斯家
(14)史基杜 • 魯附近　黑不淨買漢堡飽
(15)漢堡飽店前　買完飽，找黑不淨
(16)快樂商店附近　佳寧送泥偶
(17)巴奥巴奥公園　沙門等人召喚UFO，並與之戰鬥
(18)出租房子附近　與卡奥斯集合，往摩摩公園

## 卡奥斯之章

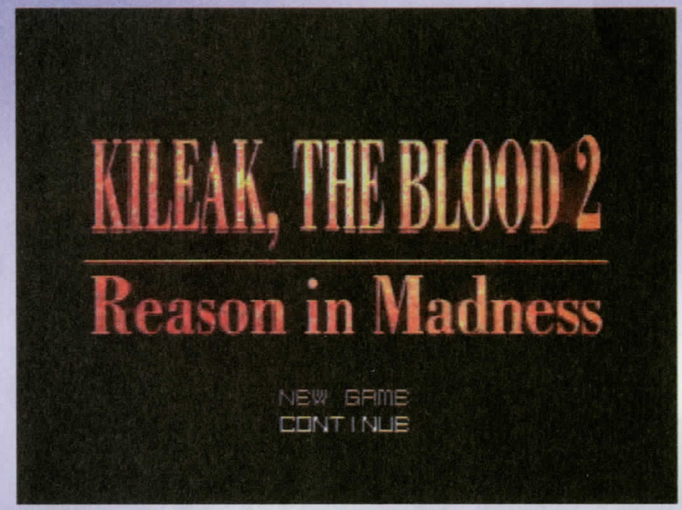
(1)出租房子前　見到光河博士
(2)連環畫館附近　赤不淨在唱歌
(3)卡拉OK前　收到CD，交給赤不淨
(4)寺　救了蟬，並加入
(5)超級市場前　問魔陀羅影王的事
(6)理髮店前　青不淨要蜜瓜
(7)超級市場前　買蜜瓜，交給青不淨
(8)遊戲機中心前　問寶斯關於影王的事
(9)快樂商會前　聽小丑的話
(10)寺前　見寶斯
(11)寶斯家之前　問佳寧影王的事
(12)便利店附近　寺不淨要你買菲林
(13)歸國子女大廈前　見到影王，蟬消失
(14)此之花之家前　破沙羅問影王住邊
(15)寶斯父親的店子前　寺不淨要你停言
(16)浴池前　見到青不淨，回去找赤不淨
(17)照相館前　見到沙門
(18)出租房子附近　與花似人戰鬥
(19)金剛幼稚園前　赤不淨要你送信
(20)摩摩公園前　青不淨要你送東西給赤不淨
(21)泳池前　見到拉比圖田中
(22)寶斯家附近　白不淨想要新衫
(23)寶斯父親的店子　買了衫回去找白不淨
(24)卡奥斯之家　與光河博士決鬥
(25)出租房子附近　與聖神邪集合，往摩摩公園

## 魔陀羅之章

(1)理髮店　聖神邪話見過學家姐
(2)卡奥斯之家　徐福話佢走咗
(3)寵物店附近　青不淨要你買菲林
(4)YO YO PA SHI照相館　買菲林，回去找青不淨
(5)角子老虎機店　見到卡奥斯，打聽影王下落
(6)理髮店前　白不淨要你送信
(7)此之花之家　見到赤不淨，與他對話
(8)照相館後街　見到赤不淨，與他對話
(9)卡拉OK前　見到黑不淨，與他對話
(10)寶斯父親的店前　問寶斯影王下落
(11)快樂商會　影王不在
(12)寺之前　問寶斯影王下落
(13)我之家前　與寶斯對戰
(14)便利店附近　見到戀學生哥
(15)摩摩公園　問那學生妹問題，然後回去找學生哥
(16)歸國子女大廈前　見到影王
(17)明路駒之家　見到青不淨，去買蕉
(18)便利店　買了蕉，回去找青不淨
(19)明路駒之家裏郎　見到明路駒和莉莉斯
(20)金剛幼稚園　找劍，與莉莉斯，告雷姆對決
(21)金剛幼稚園　與影王集合，去摩摩公園

## 影王之章

(1)寶斯父親的店子前　見到破沙羅
(2)卡拉OK附近　青不淨要朱古力
(3)超級市場　得到朱古力，去找青不淨
(4)便利店附近　見到沙度老師
(5)照相館　見到沙門
(6)教堂附近　青不淨叫你玩奔走
(7)便利店前　扯完蝦返去找青不淨
(8)寶斯家前　見到寶斯，入屋
(9)我之家前　見到佳寧，打聽寶斯之事情
(10)歸國子女大廈　見到卡奥斯、魔陀羅
(11)卡拉OK附近　學生哥要你送花
(12)摩摩公園　見到學生妹，返去找學生哥
(13)寶斯父親的店子前　見到破沙羅，被帶到三郎那兒
(14)幼稚園與卡拉OK中間　師奶要藥救急
(15)教堂前　攞藥，返去搵師奶
(16)卡拉OK附近　見到沙度老師，去榮光塾戰鬥
(17)金剛幼稚園　與魔陀羅集合，往摩摩公園




# MISSON 5
# 劫獄

雖然取得了新的裝甲服SX-911，但正男絲毫也不覺得興奮，這全都是因為山達斯的陣亡所以……

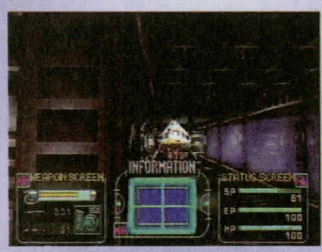
正南強將悲傷的心情收起來，跟著便是要去救出他的舊朋友加魯羅斯，今次的任務同樣地困難。

## 1樓

目的就是要到達唯一的升降機，走到另一層。本層的敵人十分之強，縱使是駕著新型的裝甲服，但敵人的耐力與火力相對地提高了，所以仍然都是十分之難打。在地上放著的補給品如非必要便不要取下，否則在真正有需要時便麻煩了。

在開啟了開關後，便可走過相同字母的出口。另外，當走進某些房內的時候，假若聽到一些警告的聲音，便要馬上走開，因為已經觸動了計時炸彈，若不走開的話，便會被炸傷。

在進入紅色地域後，便要儘快完成任務，因為在紅色的範圍內是會自動地扣去能源，若此時再被敵人圍攻便十分危險了。







# KILEAK, THE BLOOD 2



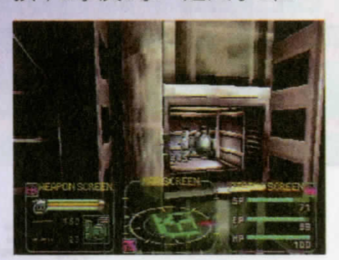

製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

## 2樓

首先在A區按下1掣，讓右面的打開，然後按2掣，再回到原位按1掣，打開左面的門，跟著走去按3掣，那麼在地圖上側面房間的門便會打開，內裡有大量武器。

在B區內會比較麻煩，先按1掣，它會分先後次序地打開前面那3度門，然後按次序按下2掣及3掣，進入了C區。

在C區按1掣後，前面的大直路的所有門便一次過打開，但一會兒後便會關上，若要一次過走到最尾是很困難的，不過最尾的房間內並沒有甚麼道具是一定要拿的，所以不去也以，只要在中間轉左，走進另一區域裡，最後去乘搭升降機往3樓便成，當然不要放過其中的道具。


◆足夠的武器是很重要的


◆本層的機關很複雜，多試幾次吧


◆要一口氣衝過去


◆最後乘搭升降機上3樓

## 3樓

到達3樓後一直向前走便會發現很多有號碼的房間，記著那些號碼後，便回到先前有號碼掣房間裏按機關，而加魯羅斯的囚室號碼就是819，救回加魯羅斯後便繼續向前行，之後任務便完成了。






## 3F

## 1F

## 2F

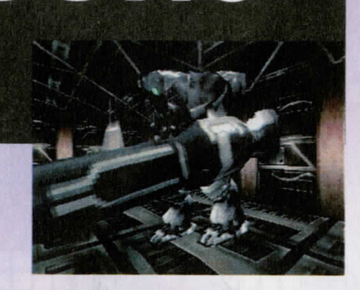
### 地圖看法

紅色：門
黑色：鎖着的門
藍色：可被破壞的門
R：回復SP的道具
M：回復HP的道具
X：回復EP的道具
Z：機鎗彈匣
V：導彈匣
F：計時炸彈
L：升降機
A：開始的地方
C：充電機
T：TV
S：開關掣
I：重要道具




# MISSON6

# 潛入

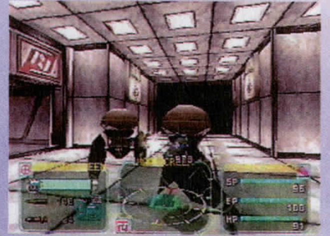


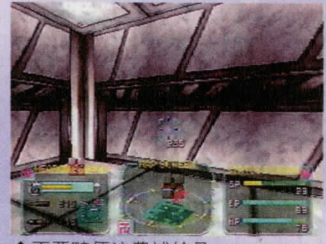
為了推翻獨裁統治，正男便潛入拜爾夫露斯。開始他的最後旅程。由於他也感染了病毒，所以HP是遂格地減去......

## 1樓

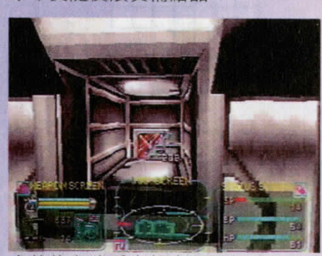
表面非常冷清，但實際上卻充滿著殺機。敵人中最難纏的就是那二足步行的機械人，它會無聲無色地走在你背後，然後直接地吸取你的HP！而且它的機動力還十分高，往往不能擊中它。此外，由於本身會不停地扣HP（雖然不多），所以千萬不要隨便消耗地上的補品，否則便很難支持下去。

大家可先到地圖左上方的區域裡，分別在最入的四個房間中的三個房內依次序地按下紅綠藍3個掣，那麼在剩下來的一間房中便可以拿取紅色咭。

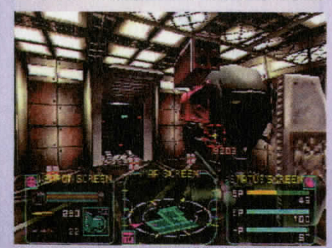

◆非常惡擾的傢伙，小心！

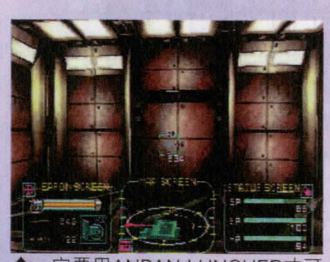

◆不要隨便浪費補給品。


◆依次序地按下紅綠藍3個掣。


◆然後在這房中便出現了紅咭。

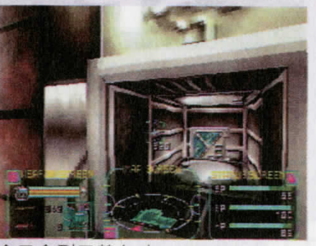
且不要急著開紅色的門，先乘搭2號升降機到2樓，到達後走向右面的房間，內裡可以找到綠色咭。回到1樓時再去乘搭1號升降機，按着地圖的方向行，在第二間房內有3個回復SP的道具，但要小心壁畫後的機關，內裡藏著一隻使用機鎗和導彈的機械警人，不要和它作中或遠距離作戰，只要一口氣衝到它跟前開機鎗便成，消滅它後可以得到一百發機鎗子彈，十分化算。


◆一定要和它打埋身戰才有勝算。


◆一定要用ANPAN LUNCHER才可打碎的牆。

跟著走到前面的房間，內裡有一幅要用NAPAM LAUNCHER才能打碎的牆，走進入面可以找到加長鐳射炮容量的道具。之後再走進隔鄰的房間，同樣地打碎那幅特別的牆，內裡可以找到藍色的咭。收獲也差不多了，還是回到1樓吧。

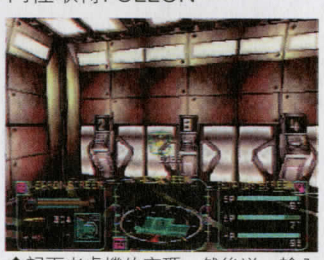
回到一樓後，可以走到紅色門裡探險，在最入的部份有2個掣，把它們按下後便可以打開中間的通道，內裡是有一部升降機的，乘搭它可以上到2樓的另一邊。到達後一直向前走，盡頭的房間內有一張黃色咭。接著把先前開不到的兩度黃色門打開，其中一間有特殊武器可以拿，而另一間房則有一張提示咭，全取後這個區域亦都已經CLEAR了。


◆又拿到了藍色咭


◆得到了提示咭

接著便回到了1樓打開藍色的門，進去後便可只要按照那提示咭的排列，便可進去取得兩個CUSTOM CIRCUIT。跟著便乘搭4號升降機到2樓，一開門便有很多敵人招呼你，小心！一直殺進去5號升降機那裡，然後經它上去3樓，首先往左邊的房間內按下機關，那麼便走到那兩台類似老虎機的地方，並把它們分別按下，例如停下來的數字是284和386，便走到那間有數字輸入的房間內，首先輸入先前的其中一個號碼，那麼第1度門便會打開，然後走進後再次輸入剩下來的號碼，這樣便可走進內裡取得FULLON。


◆照著提示咭內的排列，便可以開門


◆記下老虎機的密碼，然後遂一輸入

得到FULLON後，便可以走去對付頭目。本版的頭目十分之強，就算計時炸彈也未必能重創它。不過也不是全無辦法的。首先要貼著它，這時它是利用盾作保護的，然後突然往後拉，待它把盾打開想攻擊你時，便先行攻擊它，攻擊完便又再貼著它，如此類推，遂次遂次的打，要注意不要用NAPAM LUNCHER，因為在衝前時很易會傷及自己。


◆一隻會用盾保護自己的頭目


◆首先和它面貼面


◆然後快速地拉後攻擊


◆反覆地做以上兩點，它便倒下來

# 1F

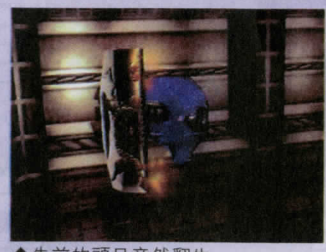
# 2F

# 3F

## 地圖看法

紅色：門
黑色：鎖着的門
藍色：可被破壞的門
R：回復SP的道具
M：回復HP的道具
X：回復EP的道具
Z：機鎗彈匣
V：導彈匣
F：計時炸彈
L：升降機
A：開始的地方
C：充電機
T：TV
S：開關掣
I：重要道具


◆終於找到這個野心家



◆先前的頭目竟然翻生

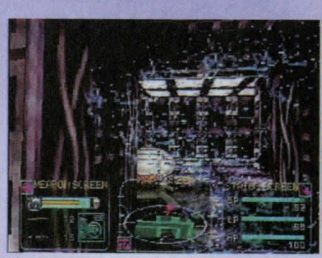
◆所謂「虎毒不吃兒」，他竟然幫女主角擋了一鎗


◆蹤然有千般誤會，但始終也是「父女情深」

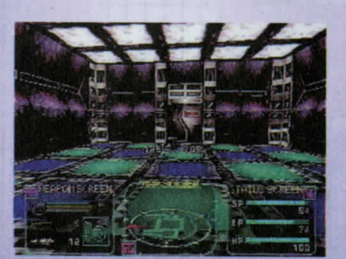
# MISSON7
## 決戰

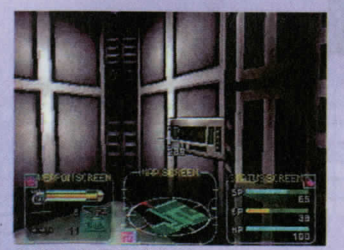
## 4樓

比較簡易的迷宮，但要小心敵人的猛攻，在走到末段時有一個要踏開關才能過的房間，綠色地版才是開門掣，只要向斜慢慢行，一會兒便可以開門，之後便乘電梯往5樓。順帶一提，小心彈盡糧絕。


◆這些導彈可以令人觸電

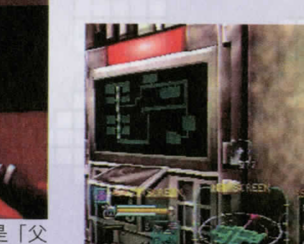

◆又是一隻令人討厭的傢伙


◆綠色方格是開門掣，藍色方格是關門掣

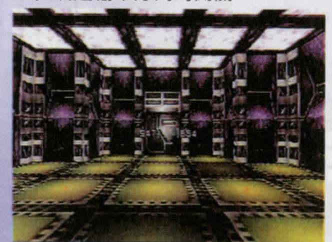

◆進入後便是升降機

## 5樓

到達後請先將印有運輸帶地圖的開關較準，走到另一邊，之後便又將另一個輸送帶的開關預先較好，跟著馬上走往右面的開關按下去，此時在輸送帶兩旁的房間便會打開，但時間極短，一會兒便再關上，所以要盡快完成上述工作。走到最遠的房內按下開關，之後通往升降機的路便會出現，記著不要帶漏補給物。


◆控制運輸帶方向的開關


◆儘快進入這裏


◆要踩完所有黃色方格才能開門


◆按下這個掣便可以搭升降機

## 6樓

上到6樓後，便先將紅色的機關打開，跟著是藍色，黃色最後便是綠色，幸好這一層的敵人並不多，而且打完後又甚少會再出現，所以各位大可以慢慢開機關。

將四面的機關全開後，便可到達中央的空地，和中頭目決戰，打敗它後便乘搭內裏的升降機往7樓，這便是最終的頭目，至於怎樣打？則留待你自己慢慢發掘好了。


◆被一重重的障礙阻着


◆按下開關打開它們


◆暢通無阻了


◆跟着便逐個逐個機關打開

5F

4F

6F

7F

## 地圖看法

紅色：門
黑色：鎖着的門
藍色：可被破壞的門
R：回復SP的道具
M：回復HP的道具
X：回復EP的道具
Z：機鎗彈匣
V：導彈匣
F：計時炸彈
L：升降機
A：開始的地方
C：充電機
T：TV
S：開關掣
I：重要道具




## 一百零八減九十六個好漢分析

# 水滸演武




## 九紋龍　史進

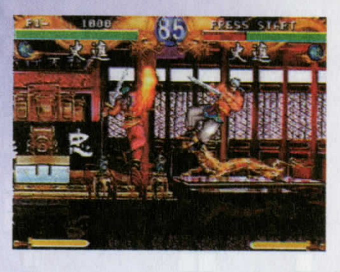
從必殺技的指令中，看那些前咀波來昇去便知史進是阿龍型的主角人物吧。將攻擊方法上來看，「龍迅砲」是龍形的波動拳，但在體積上便較大，故判定的面積也更大。而「龍炎斬」即昇龍，在擊中後可再作追擊。至於「落步膝」則是跳前由上至下的膝撞攻擊，雖然速度很快，但由於攻擊力不大，故沒有甚麼用處。另「疾火烈拳」是前衝的連打，而且追打的破壞力亦不弱，可惜此技是沒有武器才可使出的，不過聽講超必要有武器才可使出。至於在實戰方面，「龍迅砲」及「龍炎斬」可說是可以組織基本攻勢的百搭，不過論實用，其實跳起重斬、重腳及「疾火烈拳」在擊中後均會將敵人抽起，在此時如玩者配合好時間便可在敵人落地前再作攻擊，而筆便喜歡先跳起重斬兩次，最後再連一個「龍炎斬」。

至於在超必殺方面，「天昇龍霸」可有些像「餓狼」中東丈的超必，史進會先放出一像龍卷風東西，如龍卷風擊中對手，史進便會扯上一個大昇龍(真係有龍㗎)將對方重擊。而另一超必殺技「龍神憑依」則可說是一標童技，不過效用就麻麻，除要沒有武器外，在上身後亦只是加快了行動速度及稍為加了攻擊力，而且維持時間也不是太長。不過比較兩者的效果，除非自己的武器被打跌吧，否則筆者也會選用較有實際效用的「天昇龍霸」。












## 豹子頭　林沖

從手持的武器，相信不少人也會猜到林沖的攻擊範圍是較遠的吧。事實上林沖的攻擊也偏於針對中距離，故玩者在遊戲中亦應盡量與敵人保持距離，因為上天很公平，在近距離林沖的確不宜作出太主動的攻擊，而且其防守死位也在近距離時較易被敵人攻破。至於在必殺技方面，「烈豹招」像史進的「龍迅砲」一樣是波，不過在體積上便大得多。而「劈風月斬」便是一對中距離用的技倆，攻擊方法是先翻一個筋斗，同時以腳踢兩HIT。至於「無雙連擊」便可說是林沖寶貴的近距離攻擊，在輸入後林沖會以長槍作百裂掌般的連續攻擊，在敵人來犯時大可以此作出制壓攻擊，將敵人迫返較遠位置。「旋腳落槍」是先小跳之後劈兩HIT，「旋風腳」是轉身踢，「烈震腳」是先向前踏一步才踢腳，至於「無雙連擊襲」便是最好用的退敵擊倆，輸入後會先以「無雙連擊」向前攻擊，跟着立刻放出「烈豹招」，全程一氣呵成，如敵人稍一不慎便會受到連消大打。

而在一般組合方面，重腳、「劈風月斬」及「烈震腳」均可將敵人抽起，之後只要配合時間便可在空中追擊。至於筆者通常便先以跳起大斬令敵人飛起，跟着便連「無雙連擊襲」給敵人一個連消大打。至於在超必殺技方面，「白虎襲激斬」可說是各人物中較好用的超必之一，在輸入後會先衝前，在擊中敵人後立刻狂斬，畫面斬到出字，好鬼華麗。不過另一超必「豹神憑依」便正像史進的「龍神憑依」般只是一標童技倆，得個快字，唔用好過用。





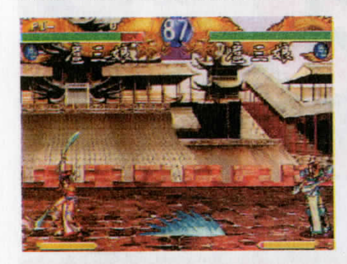




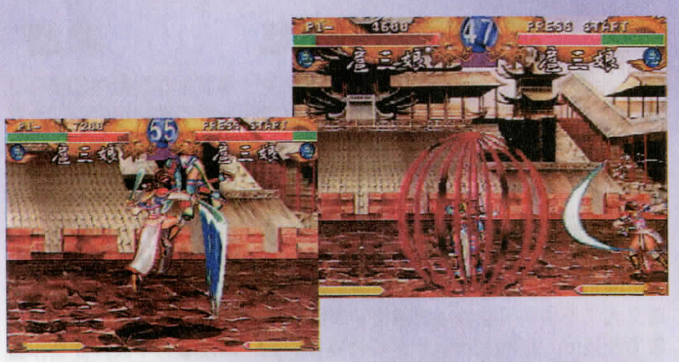
## 一丈青　扈三娘

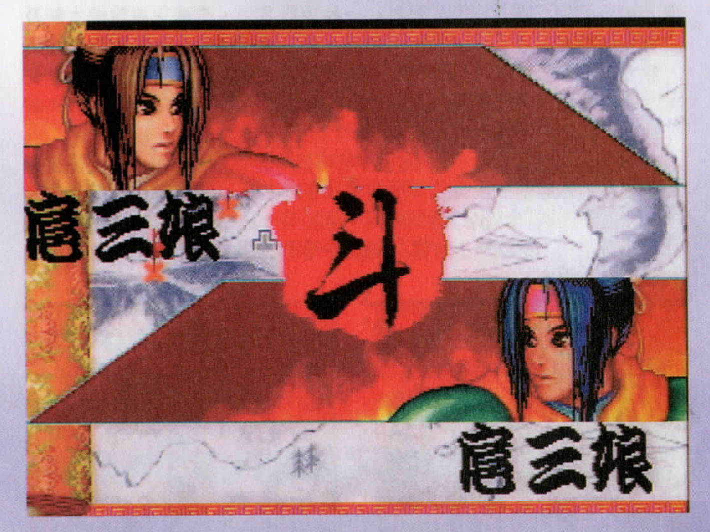
遊戲中最受歡迎的角色之一，原因除好用外便因為她是全個遊戲的唯一女角，所以靚女又係佢，醜嘅又係佢。至於在印像中便覺得扈三娘是女性版的阿KEN，因為在必殺技指令波動、昇龍及旋風腿均有齊，唔，阿龍就有人做咗喇，咁啲位姐姐仲唔係阿KEN？在必殺技方面，「仙空波」便像「餓狼」中泰利的地火，隔空道具會貼在地面射向敵人。而「連環腳」則是向斜上跳踢兩腳，「疾風斬」查實即是升龍斬，在擊中後更可作出追擊，變招成為「疾風斬連環腳」。至於在一般攻擊方面，跳起大斬、沒大武器時的大拳及超必殺技「真空嵐覩殺」均可將敵人打至彈起，而筆者便多以跳起大斬再駁「疾風斬連環腳」，除扣得勁外更可將對方打到無雷公咁遠。此外，扈三娘亦是少數可三角跳的人物，玩者只要跳到牆邊，在任何的高度同時按前及拳制便OK，而筆者便多以此方法跳到敵人身後並立即以「疾風斬連環腳」痛擊。

在超必殺方面，「真空嵐覩殺」是先放出一個黑球，如敵人被黑球擊中便會被困於黑球中及不能動彈，之後扈三娘便會放出兩刀光劈向敵人。不過由於在條件上扈三娘必須先跳至頂點才可放出黑球，而敵人必須給黑球擊中才能完成攻擊，故在使出此超必時便一定要先看清環境才行，否則敵人便有機會等扈三娘落地時反攻。而於另一超必「風神憑依」又是標童技，作用不大。










## 神行太保　戴宗

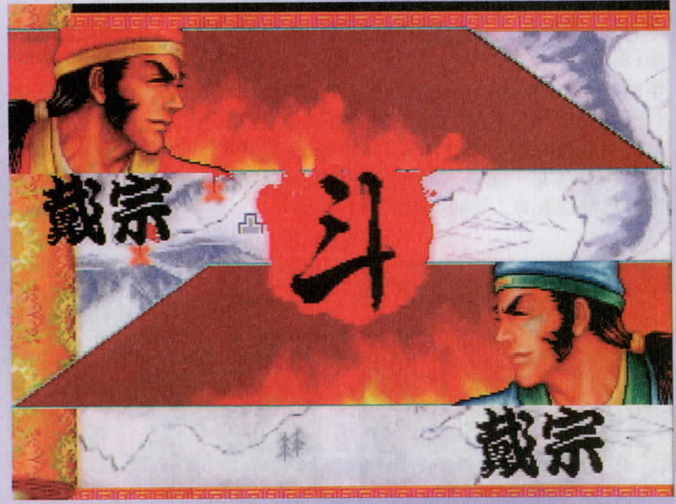
在遊戲中神行太保果然夠「神」，以出招表來說他可是最長的一個，但實際上有攻擊能力的卻是寥寥可數，不過其實如能善用，戴宗絕對是一名可令敵人為之頭痛的人物。以戰術上，各「神行法」可說是戴宗的取勝之道，由於「神行法」可隨指令的分別而於八個不同的方位出現，故如玩者使用得宜便可完全控制整個戰局，將敵人玩弄於股掌之中，因此戴宗的作戰方法可是打肉搏戰。至於在有攻擊力的必殺技中，「飛翔波」是於空中放波攻擊地面的敵人，而且最多可連續輸入五次放五個波，不過話時話，有無人咁神技可以於短短時間內入五次指令呢？至於「落鳳捶」便是可多用的必殺技，輸入指令後戴宗會先以「神行法」消失，之後在剛才位置的上方出現及斬向敵人，可說是不俗的對空技。此外，「烈波掌」是方向前方放出一團火炎，此技對於接近的敵人可說是有效的制退技。另於一般攻擊方面，戴宗的「落鳳捶」、重腳及沒有武器的中、強拳均可將敵人打至抽起，而筆者便多先令對手在自己的前方，跟着以中「落鳳捶」打至對方彈起，跟着在對手落地前輸入「烈波掌」送客。

至於在超必殺技方面，「擊斬靠」可說是兩面刀，一方面指令十分易出，而且進行很快，破壞力又強，可惜的是在地面以水平直衝向敵人，對方只要配合好時間以一輕拳便能化解，原理與當年「街霸」破青狼的必殺技一樣。












## 黑旋風　李逵

一見李逵咁大隻便知他是力量形的人物，事實上在遊戲中即使只是被他劈一斧也會扣去不少能量源，故在戰鬥中單純的拳腳組合已可令對手退避三舍。而在必殺技中，「地裂斷」是在地面爆出石塊插向敵人，並以三個拳掣來決定爆山遠、中、近的位置。至於「火炎息」是在口中噴出一團火炎，不論外形及攻擊方法均與「街霸」印度佬的火炎一樣。此外「黑旋風」便是突進技，輸入指令後李逵便會一邊舞動雙斧一邊砍向敵人，而在擊中時更可作追擊劈多幾嘢，至於本來以李逵如此龐大的身形是不宜作突進技的，但事實上配合了李逵的巨大身形後「黑旋風」的判定範圍的確又大了不少。另在投去武器後，李逵便可使出「李逵颱風」，不過論攻擊力及速度，「李逵颱風」均只能作應酬之用，除攻擊力不大外便動作緩慢，對方絕對可睇準才食。至於在一般攻擊方面，李逵只有跳起大斬及沒有武器的大拳才可將對手打至飛起，故在連續攻擊方面筆者會以跳起大斬，待敵人落地前以「黑旋風」作多重攻擊。此外，如不幸失去武器便更方便，因為以李逵的基本破壞力已十分之不得了，故在戰鬥中以大拳打至對手飛起並以齋拳腳作複合攻擊已是對手的惡夢。

而在必殺技方面，「斬開炒勺」是頗有用的技倆，在輸入指令後會先衝向敵人，如能擊中便會立刻將對手按在地上及以製造肉餅的手法將對手亂砍，最後以「火炎息」燒到彈開。至於另一超必「地裂爆炎碎」，便是較正經的招式，在攻擊上會像「餓狼」中泰利的超火炎拳般由下至上向敵人作垂直攻擊。

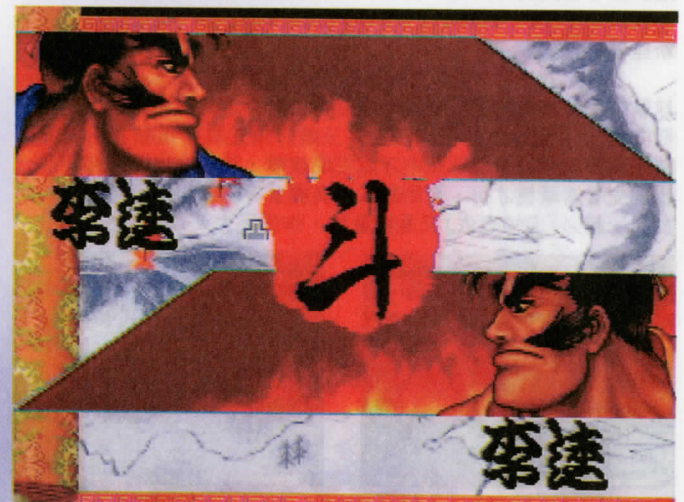











## 花和尚　魯智深

在體形上魯智深一點也不比李逵遜色而且更過之而無不及，加上他有更比李逵攻擊範圍更長的月牙剷，故在基本攻擊上他又比李逵更強，不過相對來說他的速度亦沒有李逵般快。在必殺技方面，「飛影旋殺陣」是突進技，而在擊中後可再追擊，而「羅刹」便是魯智深一般狀態時的主力攻擊，只要跳至空中便可隨時使出，使用上除可跳至對手處作主動攻擊外，更可用作對空攻擊，在對手跳起時同時跳起及於差不多相遇時輸入指令，而此技的特色便時只要敵人中一下便會立刻被扯進攻擊範圍繼續下半場。另外，「狼牙滅涑」及「狼爪滅涑」是要沒有武器才可使用的，但同時也是魯智深最好屈的必殺技，在攻擊方法上兩者均是放波，如敵人中招便會遭冰封一小段時間，而此時玩者是可再進行追擊的，至於兩者的分別便是「狼牙滅涑」是上段攻擊而「狼爪滅涑」則是下段攻擊。此外，「起雲煙」可説是「龍珠」中孫悟空的元氣玉，在輸入指令後只要緊按拳鈕便會保持準備狀態，而此時再以方向桿打圈便會貯強一個階段的破壞力，最多可貯三階段，放手便會攻擊。雖然此技的破壞力十分強，不過由於在預備狀態時是沒有防禦力的，故此段時間亦是任打的。至於在基本攻擊方面，沒有武器的中及重拳可將敵人抽起，通常可在對方在飛起時跳起以「羅刹」追擊。









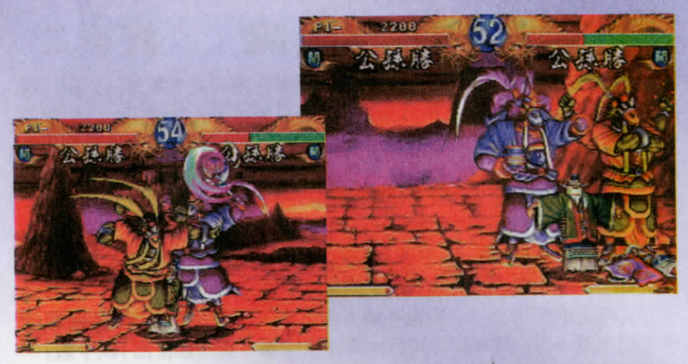




## 入雲龍　公孫勝

在對陣時，公孫勝可說是頗難觸模的一個對手，事關在攻擊時他會以式神打上段，自己則打下段，但於被擊中的判定中卻以下段判定，故一般來說要攻擊公孫勝也要以下段為目標，正因如此，故不少人也會選擇公孫勝進行遊戲。至於在必殺技方面，「幻魔烈靠」是命令式神作上段的突進攻擊，但要小心在近距離使用大攻擊是會飛過籠透過敵人的，而「幻魔破膝腳」則與「幻魔烈靠」大同小異，不過目標方面則是下段攻擊。至於「掃地殺」便是式神將公孫勝擲出並貼在地面剷敵人下段，「烈鏢殺」便是式神將公孫勝擲出並以直線軌道攻擊中段，而「風車殺」亦是擲出以拋物線攻擊。不過由於在攻擊方法上，「掃地殺」、「烈鏢殺」及「風車殺」均是以公孫勝自己作武器攻擊，故如敵人以放波作截擊便會令公孫勝自己受傷，不大化算。此外，「幻縛仙擊」亦是一頗茅的必殺技，對手如中招便會被式神捉着，而公孫勝便會立刻撞向對方，同時，公孫勝亦是其中少部份會跳牆的人物之一。至於在通常攻方擊面，公孫勝的重腳及中拳均可抽起敵人及以此追擊，而筆者便通常在抽多次及在第二次落地時駁上「幻縛仙擊」。

而在超必殺技方面，「東西南北中央不敗彈」由於要沒有武器(式神)才可使用的，故條件上較難做到，但攻擊力亦不弱，在瀕死而式神又擺工時大可使用。至於，「猛襲肉彈跳」則是較為好用的超必，在輸入指令後式神會將公孫勝擲出，而公孫勝便會在畫面中彈來彈去。













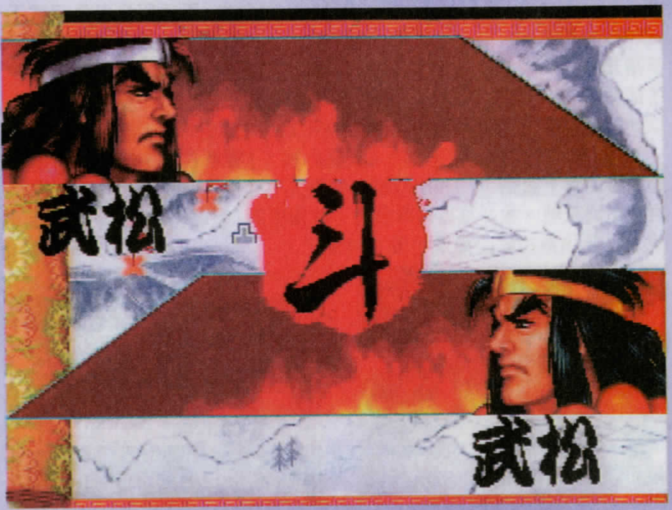



## 行　者　武松

在遊戲中，武松亦是十分受歡迎的人物之一，由為不論是一般攻擊或是必殺技也十分強橫，而且操作亦不是太複雜。另於特性上，武松雖屬肉搏型的人物，但在體型上則不像其他人物般龐大，而速度也頗快，在埋身肉搏中可說絕對能佔到便宜。至於在必殺技上，「鴛鴦腳」是先向前小跳後再作二段踢，可說是重腳的強化版本。而「鴛鴦落殺腳」是先作空翻後踵落，但要在沒有武器時才可使出，實在比較可惜。至於「猛虎爪擊」是向斜上作出攻擊，是武松最出色的對空技，而「龍髯打雲」又是武松最煞食的技倆，輸入後會一面放拳亂打一面向前推進，而且更可連續輸入三次之多，可惜此技必需沒有武器才能使出。另，「乾坤倒落」乃一於地面及空中均可使用的投擊，不過亦是一必需沒有武器才可使用的必殺技，而「烈旋空舞」同樣屬棋強的投技，不過便沒有「乾坤倒落」般利害，唯一好處便是沒有條件限制，此外「飛翔擊膝」是先跳起才於空中使出膝撞，攻擊力只屬一般，但用於作突襲也頗有用。至於在基本攻擊方面，「鴛鴦腳」、「鴛鴦落殺腳」及「猛虎爪擊」均可將敵人抽起，在遊戲中，筆者便喜歡以兩次「猛虎爪擊」，因為對手如被「猛虎爪擊」擊中只會直上直落，於時間上的配合較易掌握。

在超必殺技方面，「猛虎地碎彈」是先像昇龍般將手打上天，如敵人給擊中便會被捉及按在地上放船仔，而「卑劣先制擊」雖破壞力不大，但好就好在無仇報，不過最好就唔駛用佢啦，因為此技要輸過才可用。











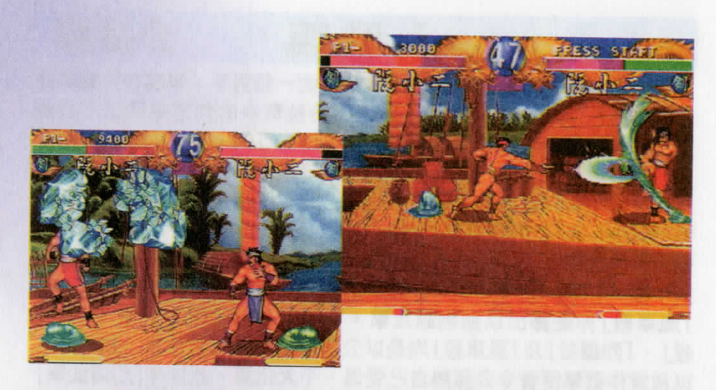

## 立地太歲　阮小二

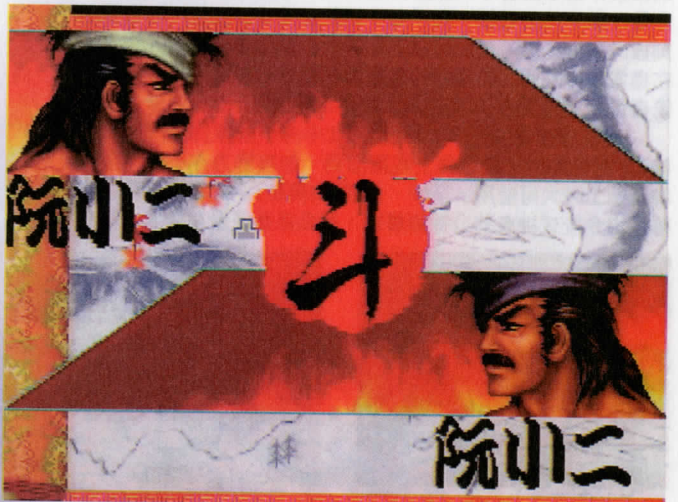
在遊戲人物中，阮小二可說是一名鷄筋人物，以攻擊方法來說可說多姿多采，但另一方面攻擊力及防禦力卻成反比，故如使用阮小二便必須以主動的作戰為主。於必殺技方面，「月牙鏢」不論操作及效果均與波動差不多，分別只在於外表上像軍佬手刀多啲。而「乾坤冰龍腳」則是阮小二的慣用技倆，輸入指令後會像「餓狼」中安迪的超裂破彈般升空，中者會立刻被冰封及於一定時間內不能活動，而在對手被冰封之時便是阮小二追擊的好機會。至於「妖手殺」便是以身後那攤水捽倒敵人，不過由於是直上直落的關係，故極其量也只能作對空攻擊，而「操水法」亦是阮小二受歡迎的原因之一，因為在輸入指令後，玩者只要一直緊按腳掣便可控制水潭，而在按拳鈕後可以水潭作出攻擊，至於如使出「妖手殺」，只要擊中敵人便會取消「操水法」的指令。而「登壁腳」便是在前衝時按腳鈕令阮小二踏牆翻出筋斗，雖然表面上沒有太效用，但當筋斗翻出時輸入「登壁襲」指令便可給敵人一個突擊，不過在實際的戰鬥中，基本上是很難使出此招的。至於在基本攻擊方面，阮小二的強踢是可以踢至敵人飛起的，而筆者亦多會連以「乾坤冰龍腳，並且敵人冰封時再作追擊，此外，如本身己見紅的話更可連超必殺技「魔水亂手殺」。

而於超必殺技方面，「魔水亂手殺」是那潭水前衝向敵人，如HIT中的話便會作出亂舞攻擊。至於另一超必「鳳凰召喚」本來是不俗的技倆，因為在使出後對方只有擋的一份，但由於要沒有武器才可使出，故條件上便沒有那麼方便，因為那潭水是不能主動投出的。








## 短命二郎　阮小五

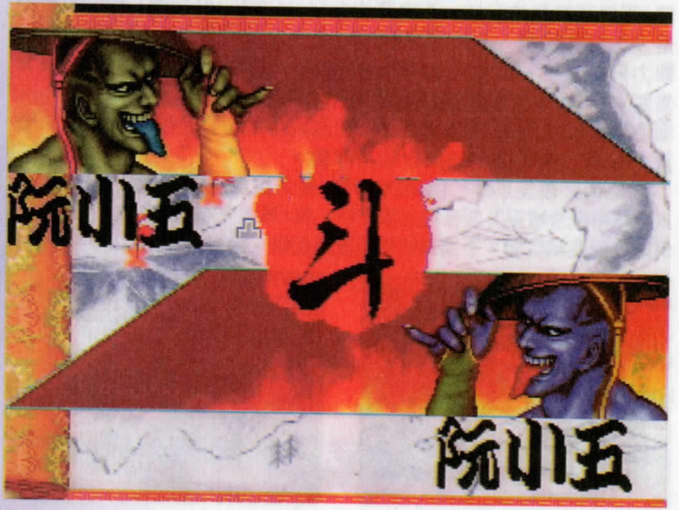
不論是攻擊力及防禦力方面，其實阮小五也是不錯的人物，不過可惜外型古怪及擺明有「特殊癖好」，故不少玩家也因難頂而放棄使用。而於必殺技方面，「吃了這個吧」是放出飛行道具，但此技好就好在於除會放出魚直飛向敵人外，有時又會放出青蛙跳向敵人，而青蛙除非是擊中敵人，否則只有跳到版尾才會消失的，換句話來說即是如中獎投出青蛙，玩者便可配合作出另一輪攻勢。而「旋蓮華」則是阮小五在地上旋轉作下段攻擊，「幻流昇」便是召噢出一木柱從敵人所在地射出，可說是異常陰濕的一招，可惜的是PS版己作出了修改，水柱落下竟不作判定。至於「閃裂障」便是以雙節棍亂舞造出一棍牆，而在亂舞中是可以移動的，大可以此壓制近距離的敵人，此外「側轉」可說是無敵的防禦技，玩者只要輸入指令便會翻出側手翻，而且可以此技倆避去敵人的攻擊。另一方面，阮小五亦有「登壁腳」及「登壁襲」此必殺技，不過似乎仍是用處不大。至於在基本攻擊方面，阮小五沒有武器的重拳及大腳是可將敵人打至飛起的，不過腳的效果便不大好。而在遊戲中，筆者便喜歡先以「吃了這個吧」來引誘對方擋格，同時再待機使出「幻流昇」，另一方法便是以大腳踢至對方飛起並在敵人還在空中時駁上「幻流昇」或踢多嘢。

此外，於超必殺技方面，「擾亂心神！」雖然易出，但攻擊軌道卻是單純的直上直落，一般比較醒目的敵人已能從容避過，除非對方還勇猛地衝過來吧。故此筆者也寧願放下武器使用「鳳凰召喚擊」，最起碼環境上只要稍為拉開距離便可安全地使出。







## 活 羅　　阮小七

不論是攻擊力及防禦力，阮小七可說是阮氏兄弟中最好的的一名，不論進攻或防守也可十分稱職。而在必殺技的特點方面，玩者亦不難發現阮小七是有能力作出近距離至遠距離的絕對支配的。在必殺技方面，「月牙鏢」是最常見的軍佬手刀，對於遠距離的敵人能作出一定的牽制作用，而「乾坤雷龍腳」與小二的「乾坤冰龍腳」大同小異，唯一的分別便是沒有那麼好屈，不像「乾坤冰龍腳」般將敵人冰封，但「乾坤雷龍腳」便是令敵人像觸電般彈開。至於「三連腳」是沒有武器時才可使用的技倆，輸入指令後便會向前跳及分段踢出三腳，另「幻流昇」便與小五的一模一樣，亦算好駛好用，失驚無神使出敵人也難以預計，況且又不受距離限制，又會自動索敵。而「閃裂陣」其實又是以雙節棍亂舞的必殺技，同樣地亦可一邊駛出一邊移動，對於近距離的敵人可起到阻嚇作用。此外「連環夏鹽蹴」是在任何攻擊擊中時同時輸入的必殺技，起碼可食多兩HIT。另，在基本攻擊方面，沒有武器的強拳、中腳及大腳均可打至敵人飛起，而更簡單點來說阮小七可說是打架專家一名，在戰鬥中不斷給予對手連續攻擊便可說是小七的取勝之道。至於筆者便較多以中腳踢出，之後駁上「乾坤雷龍腳」，或於見紅時用上超必「雷龍衝」。

而在超必殺技方面，「雷龍衝」可說是絕對防禦的技倆，輸入指令後小七會包着自己放出一個雷電防護罩。至於「鳳凰召喚〈滅〉」亦如其餘兩兄弟般，不過分便是小七是一嘢打哂。









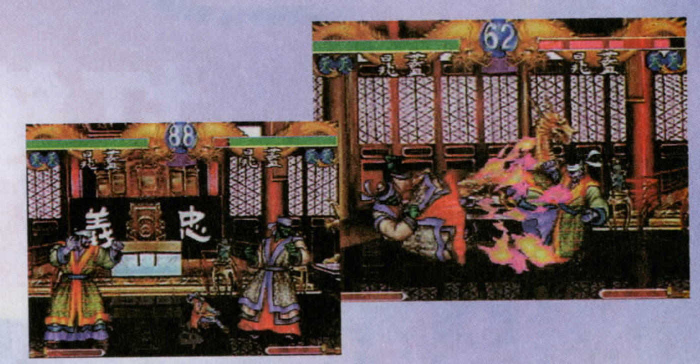






## 托塔天王　　晁蓋

在對戰模式中，玩者是可以選用最後終首領晁蓋的，而論戰鬥力，晁蓋亦理所當然地高出眾人多倍。至於在必殺技方面，「衝鬼陣」是在前方放出一道氣牆，可重創從前方來犯上段或下段的敵人，「鬼神腳」是高速兼破壞強的突進技，「分身」是放出一些人仔衝向對手，而「變身」其實是在被打敗時才可輸入的，因為要輸過一局才可輸入指令變身成超晁蓋的。至於在基本攻擊方面，本身大拳大腳已能打死人，但利害的是晁蓋的大拳、大腳及「鬼神腳」均可以將敵人打至飛起，而筆者便喜歡以兩次大腳打到對手彈埋牆，之後立刻以「鬼神腳」埋單。不過可惜的是此階段的晁蓋是沒有超必殺技的。




## 托塔天王

### 超晁蓋（變身後）

其實變身後的晁蓋雖然能力加強了不少，而且更有超必殺技座鎮，但其操作方法其實是與先前差不多的。而在必殺技中「鬼神腳」是沒有改變的，一樣是將對手車到貼着牆，而「鬼神炎」便是以四枝火炎射向斜上方，從外形上已猜到這是一個對空技。另外，「氣合」是將敵人的所有攻擊反彈回頭，當中包括身在範圍內的敵人，至於「頭鎚」當然係用個頭車人啦。而在基本攻擊方面，超晁蓋的大拳、大腳及「鬼神腳」仍然是可將敵人打到抽起。當然，順手搭個「鬼神腳」已是必然的事。

至於在變身後的超晁蓋便追加了超必殺技「五火鬼吼砲」，此技可說是勁到無論，一條黑色光砲差不多全掃整個畫面，如對方發射便只有防守。



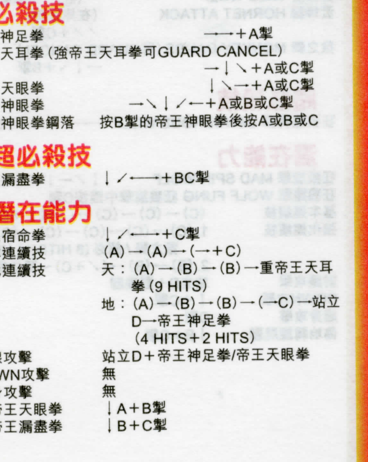





「打鑊甘」——《遊戲誌》史上最受歡迎的特集。經過十期五個月二十星期一百四十日三千三百六十小時二十萬零一千六百分鐘一千二百零九萬六千秒，更濃縮、更詳盡、更齊全、更精采的格鬥遊戲大全——「真・打鑊甘」面世了！

**使用說明**

只要沿旁邊黑色虛線剪下，並沿洋紅色虛線屈摺，就可以把每頁「真・打鑊甘」出招表摺成CD大小，放便儲存攜帶。






## 秦崇雷

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 帝王神足拳 | →←→+A掣 |
| 遠距離帝王神足拳 | ←→←→+A掣 |
| 帝王漏盡拳 | ↓↙←→+C掣 |
| 帝王天眼拳 | ↓↘→+A或C掣 |
| 帝王天耳拳（弱帝王天耳拳可GUARD CANCEL） | →↓↘+A或C掣 |
| 帝王他心拳 | ↓↙←+B掣 |
| 龍轉身 | ↓↘→+B掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 帝王宿命拳 | →←↙↓↘→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 帝王龍聲拳 | →←↙↓↘→+C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(A)→(C) |
| 強化連續技 | (A)→(B)→(←C)→站立D→帝王神足拳（3 HITS+2 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+帝王神足拳/帝王天眼拳 |
| DOWN攻擊 | 無 |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽帝王天耳拳 | ↓A+B掣 |
| 偽帝王宿命拳 | ↓B+C掣 |

## 秦崇秀

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 帝王神足拳 | →←→+A掣 |
| 帝王天耳拳（強帝王天耳拳可GUARD CANCEL） | →↓↘+A或C掣 |
| 帝王天眼拳 | ↓↘→+A或C掣 |
| 帝王神眼拳 | →↘↓↙←+A或B或C掣 |
| 帝王神眼拳鋼落 | 按B掣的帝王神眼拳後按A或B或C |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 帝王漏盡拳 | ↓↙←→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 帝王宿命拳 | ↓↙←→+C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(A)→(→+C) |
| 強化連續技 | 天：(A)→(B)→(B)→重帝王天耳拳（9 HITS）<br>地：(A)→(B)→(B)→(←C)→站立D→帝王神足拳（4 HITS+2 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+帝王神足拳/帝王天眼拳 |
| DOWN攻擊 | 無 |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽帝王天眼拳 | ↓A+B掣 |
| 偽帝王漏盡拳 | ↓B+C掣 |

## 金家藩 KIM KAP HWAN

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 飛燕斬 | ↓（貯）↑+B掣，昇到頂點時↓+B掣 |
| 半月斬 | ↓↙←+B或C掣 |
| 飛翔腳 | （空中）↓+B掣 |
| 空砂塵（可GUARD CANCEL） | →↓↘+A掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 鳳凰天舞腳 | （空中）→↙↓↘→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 鳳凰腳 | ↓↙←↙→+C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(B)→(B)→(C)→(C) |
| 強化連續技 | (A)→(A)→(A)→(A)→(B)→(B)→(C)→(C)→飛燕斬（12 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+半月斬 |
| DOWN攻擊 | 無 |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽半月斬 | →A+B掣 |
| 偽鳳凰腳 | ↓B+C掣 |

## BILLY CANE 比利．京

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 三節棍中段打 | ←（貯）→+A掣 |
| 火炎三節棍中段打 | ←（貯）→+A掣，之後←→+C掣 |
| 雀落棍 | ↓↙←+A掣 |
| 旋風棍 CLUB TWIST | 連按A掣 |
| 旋風飛翔棍 | ↙↓↘→+B掣 |
| 水龍追擊棍（可GUARD CANCEL） | ↓↙←+C掣 |
| 火龍追擊棍（可GUARD CANCEL） | ↓↙←+B掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 超火炎旋風棍 | ↓↘→↘↓↙←+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 紅蓮殺棍（可GUARD CANCEL） | →↘↓+C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(B)→(↓↘→+C掣) |
| 強化連續技 | (A)→(B)→紅蓮殺棍（6 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+火炎三節棍中段打 |
| DOWN攻擊 | ↓+C掣 |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽旋風飛翔棍 | →A+B掣 |

## 韓虎 HON FU

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 九龍之讀 | →↙↓↘→+C掣 |
| 黑龍 | →↙↓↘→+C掣（擊中空中對手） |
| 炎之種馬 | 連按A掣 |
| 必勝逆襲腳 | ↓↙←+C掣 |
| 制空烈火棍（可GUARD CANCEL） | →↓↘+A掣 |
| 電光石火之天 | ↓↙←+B掣 |
| 電光石火之地 | ↙（貯）→+B掣 |
| 電光急停 | 電光石火之地中連按B掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 爆烈棍舞 | ↓↙←↙→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 終結之嵐 | ↓↙←↙→+C掣 |
| 基本連續技 | (↓+A)→(C)→(C) |
| 強化連續技 | 跳前C→站立C（2 HITS）→超必/潛在能力（12 HITS/17 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+電光石火之天 |
| DOWN攻擊 | ↓+C掣 |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽電光石火之流 | →A+B掣 |
| 偽制空烈火棍 | ←A+B掣 |

## 山崎龍二

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 玩蛇拳 | ↓↙←+C掣（不放開C掣是不會出招的，按A掣可除消） |
| 玩蛇拳（上方） | ↓↙←+C掣，然後↗ |
| 施虐拳 | →↙↓↘→+B掣 |
| 反彈 | ↓↘→+C掣 |
| 制裁之匕首（強制裁之匕首可GUARD CANCEL） | →↙↓↘→+A或C掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 斷頭台 | →↘↓↙←→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 狂虐龍二鑽 | 近敵時回轉控制桿一圈+C掣 |
| 狂虐龍二鑽後 | 4段龍二鑽（2 HITS）1秒中連按8次C掣<br>4段龍二鑽（3 HITS）1秒中連按10次C掣<br>4段龍二鑽（4 HITS）1秒中連按16次C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(C)→(C)→(→+C) |
| 強化連續技【1】 | (A)→(C)→(C)→狂虐龍二鑽（3 HITS+4 HITS/6 HITS/8 HITS） |
| 強化連續技【2】 | (A)→(B)→(↙+C)→斷頭台（4 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+制裁之匕首 |
| DOWN攻擊 | ↓+C掣 |
| 起身攻擊 | C掣 |
| 無偽技 | |

## GEESE HOWARD 傑斯.候活

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 烈風拳 | ↓↙←+A掣 |
| 烈風雙拳 | ↓↙←+C掣 |
| 邪影拳（強邪影拳可GUARD CANCEL） | ←（貯）→+B或C掣 |
| 觸身投．上段 | ↓↘→+B掣 |
| 觸身投．中段（可GUARD CANCEL） | ↓↘→+C掣 |
| 疾風拳 | （空中）↓↙←+A掣 |
| 疾風雙拳 | （空中）↓↙←+C掣 |
| 雲襄隱 | 近敵時↙+C |
| 絕命必中紋 | 雲襄隱↙+C |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 鬥氣風暴 RAISING STORM | ↙→↘↓↙←↘+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 雷擊滅絕 THUNDER BREAK | →↘↓+C掣 |
| 第2潛在能力 | ↙→↘↓↙←↘+A打中後再按(A)→(B)→(C)→(C)→(C) |
| 基本連續技 | (A)→(C)→(C)→(C)→(C)→(→+C) |
| 強化連續技 | 1. (A)→(C)→(C)→(C)→(C)→重邪影拳→DOWN攻擊（5 HITS+4HITS）<br>2.（蹲下B×5）→（站立B）→（站立C）打對手到另一戰線 |
| 對線攻擊 | 站立D+烈風拳/邪影拳 |
| DOWN攻擊 | ↓+C |
| 起身攻擊 | 無 |
| 偽烈風拳 | ↓A+B掣 |
| 偽邪影拳 | →A+B掣 |
| 偽鬥氣風暴 | ↓B+C掣 |

## BLUE MARY 藍．瑪莉

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 轉蹬落腳 SPIN FALL | ↓↘→+A掣 |
| 瑪莉蜘蛛固 M．SPIDER | ↓↘→+C掣 |
| 直削腿 STRAIGHT SLICER（可GUARD CANCEL） | ←（貯）→+B掣 |
| 瑪莉卷膝固 | ←（貯）→+C掣 |
| 電擊直削腿 STOM FANG | ←（貯）→+B掣，然後←→+B掣 |
| 指天迴腿 VERTICAL ARROW | →↓↘+B掣 |
| 瑪莉蕩空絞 M．SNUTCHER | →↓↘+B掣，擊中時→↓↘+B掣 |
| 疾電返 STUN GUN SMASHER | ↓↙←+C掣 |
| 瑪莉破頭擊 M．HEAD BUSTER | ↓↙←+B掣 |
| 急閃身 QUICK SWAY | ↓↙←+A |
| 倒頭格 BACK DROP | 急閃身中←+A掣 |
| 頸鎖 FACE | 倒頭格中←+B掣 |

### 超必殺技

| | |
|---|---|
| 瑪莉颱風 M．TYPHOON | →←↙↓↘→+BC掣 |

### 潛在能力

| | |
|---|---|
| 瑪莉地滑爆破激 M．DIVING S． | （近敵時）→←↙↓↘→+C掣 |
| 基本連續技 | (A)→(B)→(→+C) |
| 強化連續技 | 跳前C→站立C（2 HITS）→電擊直削腿（5 HITS） |
| 對線攻擊 | 站立D+電擊直削腿 |
| DOWN攻擊 | ↓+C掣或↓+C掣 |
| 起身攻擊 | ↓↑+C掣 |
| 無偽技 | |

## TERRY BOGARD 泰利.波格

### 必殺技

衝擊拳 BURNING KNUCKLE ↓↙←+A或C制
昇踢落插 POWER DUNK (可GUARD CANCEL) →↓↘+B制
破裂斬 CRACK SHOOT ↓↙←+B制
火炎拳 POWER WAVE ↓↘→+A制
地炎拳 ROUND WAVE ↓↘→+C制
昇踢轟擊 RISING TACKLE ↓(貯)↑+A制
閃線攻擊 BASHING SWAY ↓↘→+D制

### 超必殺技

超火炎拳 POWER GAZER ↓↙←↙→+BC制

### 潛在能力

超火炎拳3連擊 TRIPLE GAZER ↓↙←↙→+C制
基本連續技 (前衝中A)→(C)→(C)→(C)→(C)
強化連續技 1.(前衝中A)→(C)→(C)→(C)→(C) 昇踢落插 (6 HITS)
2.(A)→(B)→(→C) 打對手到另一戰線
3.(A)→(B)→(↙C) 打到對手飛起
4.(C)→(C)→(C)→(C)→(←C) 打對手到另一戰線

對線攻擊 站立D+破裂斬 +昇踢落插
DOWN攻擊 無
起身攻擊 無
偽火炎拳 ↓A+B制
偽衝擊拳 ←A+B制
偽超火炎拳 ↓B+C制

## ANDY BOGARD 安迪.波格

### 必殺技

斬影拳 ↙→+A或C制
疾風裏拳 強斬影拳+↙→+C
幻影．不知火(空中) ↓↘→+D制
飛翔拳 ↓↙←+A制
極．飛翔拳 ↓↙←+C制
昇龍彈(可GUARD CANCEL) →↓↘+C制
空破彈 ↙↓↘→+B制
闇．燃身蹴 →↓↘+B制
疾風龍卷腿 ↓↙←+D制

### 超必殺技

超裂破彈 ↓(貯)↘→+BC制

### 潛在能力

斬影．裂破 ↙↓↘→+C制
基本連續技 (C)→(C)→(C)→(C)→(C)→(→+C)
強化連續技 1.(C)→(C)→(C)→(C)→ 斬影．裂破 (11 HITS)
2.(A)→(B)→(→C) 打對手到另一戰線
3.(A)→(B)→(↙C) 打到對手飛起

對線攻擊 站立D+斬影拳/疾風裏拳/飛翔拳
DOWN攻擊 ↓+C
起身攻擊 無
偽斬影拳 →A+B制
偽飛翔拳 ↓A+B制
偽超裂破彈 ↓B+C制

## BOB WILSON 波比. 威爾遜

### 必殺技

野牛角蹴 BULL'S HORN ↓(貯)↑+B或C制
地轉旋風腳 ROLLING TURTLE ↓↙←+B制或C制
野狼腳 WILD WOLF ←(貯)→+B制
黃蜂腳 HORNET ATTACK (在摔投時) ↙↗+C制
猿之舞 MONKEY DANCE (可GUARD CANCEL) →↓↘+B制

### 超必殺技

狂狼連轉腳 DANGEROUS WOLF →↙↓↘→+BC制

### 潛在能力

狂狼旋擊 MAD SPIN WOLF ↓↙←↓↙→+C制
狂狼連擊 WOLF FUNG 狂狼旋擊中連按C制
基本連續技 (C)→(C)→(C)→(↓或↑+C制)
強化連續技 1.(C)→(C)→(C)→(C)→(C)→ 猿之舞 / 超必 (8 HITS/11 HITS)
2.(B)→(B)→(↙+C)→猿之舞

對線攻擊 站立D+野狼腳
DOWN攻擊 ↑+C制
起身攻擊 C制
偽地轉旋風腳 ↓B+C制

## FRANCO BASH 佛朗哥.巴斯

### 必殺技

雙鐘搥 DOUBLE KONG (強雙鐘搥可GUARD CANCEL) ↓↙←+A或C制
橫擂踵腳 POWER BICYCLE ↓↘→+B制
流星擊 METEOR SHOT ↓↘→+A制
流星撞 METEOR TACKLE ↙→+C制
流星背擊 METEOR BLACK BLOW 流星撞後↙→+C制
飄忽步法 WAVING STEP ←(貯)→+B制
急停步法 QUICK STEP 飄忽步法中→B制
飄忽拳 WAVING BLOW →↙↓↘→+D制
雙飄忽拳 DOUBLE WAVING BLOW (←↙↓↘→+D制) ×2

### 超必殺技

極限流星破 FINAL METEOR SHOT ↓↙←↙→+BC制

### 潛在能力

末日連環擊 DOOMED DAY BUSTER →↘↓↙→+C制
末日連環擊中追打 直拳 ↓↘→+A制
踢腳 ↓↘→+B制
肩撞 ↓↘→+C制
肘擊 ↓↙←+A制
上段踢 ↓↙←+B制
極限流星破 ↓↙←+C制
上勾拳 →↓↘+A制
轉身上段踢 →↓↘+B制
橫擂踵腳 →↓↘+C制
基本連續技 (A)→(C)→(C)→(C)→(↑+C)
強化連續技 (A)→(C)→(C)→(C)→(→+C) →站立D→橫擂踵腳→行前少許→站立D→橫擂踵腳→行前少許→站立D→橫擂踵腳→行前少許……至死方休

對線攻擊 站立D→橫擂踵腳→行前少許→……
DOWN攻擊 無
起身攻擊 C
偽流星拳 ↓A+B制

## JOE HIGASHI 東丈

### 必殺技

龍破腳 SLASH KICK ↙→B或C制
黃金之踵落 GOLDEN HEEL ↓↙←+B制
虎破龍 TIGER KICK (可GUARD CANCEL) →↓↘+B制
颱風勾拳 HURRICANE UPPER ←↙↓↘→+A制
爆裂颱風 EXPLODING HURRICANE ←↙↓↘→+C制
爆裂拳 EXPLODING BLAST 連按A制
爆裂拳FINISH 爆裂拳出招中↓↘→+A制
壓擊膝撞 PRESSURE KNEE ↓↘→+D制

### 超必殺技

螺旋勾拳 SCREW UPPER →↙↓↘→+BC制

### 潛在能力

移行螺旋勾拳 SLIDE SCREW →↙↓↘→+C制
基本連續技 (↓+A)→(C)→(C)
強化連續技 1.(A)→(B)→(→C)→站立D→黃金之踵落→虎破龍 (3 HITS+3 HITS+2 HITS)
2.(A)→(C)→(C)→(C)→(C)
3.(蹲下B×2)→(↓+C)→(蹲下B×2)→(→+C) 打對手到另一戰線

對線攻擊 站立D+黃金之踵落/虎破龍
DOWN攻擊 無
起身攻擊 無
偽颱風勾拳 ↓A+B制
偽龍破腳 →A+B制
偽虎破龍 ←A+B制
偽螺旋勾拳 ↓B+C制

## 望月雙角

### 必殺技

憑依彈 ←→+C制
秘技雷落 →↓↘+B制
三角釘 ↓↘→+A制
幻夢陣 →↓↘+A制
野猿狩 ↓↙←+A制
鬼門陣 近敵時回轉控制桿一圈+C制
邪棍舞 連按A制
天破 邪棍舞中↙+C
拂破 邪棍舞中↘+C
降破 邪棍舞中↗+C
突破 邪棍舞中→+C
倒破 邪棍舞中D
邪神棍 →↙↓↘→+B制
破滅之炎 (可GUARD CANCEL) →↙↓+B制

### 超必殺技

威喝邪神障 →↘↓↘→+BC制

### 潛在能力

邪神殲殺 →↘↓↘→+C制
基本連續技 (C)→(C)→(C)→(C)→(↓↓+C)
強化連續技 (C)→(C)→(C)→(C)→憑依彈 (12 HITS)

對線攻擊 站立D+憑依彈
DOWN攻擊 ↓+C制
起身攻擊 無
偽三角釘 ↓A+B制
偽威喝邪神障 ↓B+C制

## DUCK KING 德．京

### 必殺技

旋頭破 HEAD SPIN ATTACK ↓↘→+A或C制
空旋破 FLYING SPIN ATTACK (空中)↓↙←+A制
舞影膝撞 DANCING DIVE (可GUARD CANCEL) ↓↙←+B制
新．旋腿破 NEO BREAK STORM →↓↘+B制
空假身 DUCK FAKE AIR (空中)
地假身 DUCK FAKE GROUND (前衝中)↘+C制

### 超必殺技

斷魂轉 BREAK SPIRAL →↙↓↘→↙↓+BC制 (近敵時)

### 潛在能力

鴨之舞 DUCKDANCE ↓↓+ABC制
爆裂颱風 BREAK HURRICAN 鴨之舞後 ↓↘→↓↘+BC制
舞影彈破擊 DANCING CALIBER 鴨之舞後 ↓↙←↓↙→+BC制
旋頭極破 ROLLING BURNISHER 鴨之舞後 ←(貯)→+BC制
空旋極破 DIVING BURNISHER 鴨之舞後 空中→↘↓+BC制
基本連續技 (A)→(A)→(B)→(B)→(C)
強化連續技 (A)→(A)→(B)→(B)→旋頭破 (9 HITS)

對線攻擊 站立D+旋頭破/旋頭極破
DOWN攻擊 撻人後↓+C制
起身攻擊 無
偽鴨之舞 ↓B+C制

## 不知火舞

### 必殺技

花碟扇 ↓↘→+A制
亂．花碟扇 ↓↙←+C制
陽炎之舞 ↓↓+C制
幻影．不知火 (空中)↓↘→+D制
龍炎舞 (可GUARD CANCEL) ↓↙←+A制
飛鼠之舞 (空中)↓+AB制
必殺忍蜂 ←↙↓↘→+C制

### 超必殺技

超必殺忍蜂 →↙→+BC制

### 潛在能力

貼身忍蜂 →↙→+C制
基本連續技 (B)→(C)→(C)
強化連續技 1.(→A)→(A)→(A)→超必/潛在 (8 HITS/9 HITS)
2.(蹲下A×N)→(蹲下B)→(→+C) 打對手到另一戰線

對線攻擊 站立D+龍炎舞/花碟扇/必殺忍蜂/超必殺忍蜂
DOWN攻擊 無
起身攻擊 C
偽花碟扇 ↓A+B制
偽龍炎舞 ←A+B制

# 侍魂斬紅郎無雙劍




機種：NEO • GEO
製造商：SNK
容量：298M

## 霸王丸

**修羅**

(武)斬鋼閃 →↘↓↙→+C
(武)奧義 旋風裂斬 ↓↘→+A/B/C
(武)奧義 弧月斬 →↙↓↘+A/B/C
(武)奧義 疾風弧月斬 (前衝中)→↙↓↘+A/B/C
(武)奧義 烈震斬 ←↓↙+A/B/C
(武)奧義 飛翔旋風裂斬 (空中)↓↘→+A/B/C
(武)奧義 飛翔烈震斬 (空中)↓↙←+C
(武)秘奧義 天霸封神斬 →↓↘→↓↘+AB

**羅刹**

(武)牙突 大斬擊中後 C
(武)飛燕 蹲下大斬擊中後 C
(武)奧義 旋風裂斬•刹 ↓↘→+A/B/C
(武)奧義 弧月斬 →↙↓↘+A/B/C
(武)奧義 疾風弧月斬 (前衝中)→↙↓↘+A/B/C
剛破 →↓↘+D
(武)旋風波 ↓↘→+D
(武)夙刀 ↓↙←→+C
(武)秘奧義 天霸斷空烈斬 →←↙↓↘→+CD

## 服部半藏

**修羅**

忍法 影 ↓↓+A
忍法 爆炎龍•改 ↓↙←+A/B/C
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A/B
忍法 空蟬天舞 →↘↓↙←+BCD
忍法 空蟬地斬 ←↙↓↘→+BCD
忍法 附身之術＝佛 受傷中 AC
忍法 附身之術＝鬼 受傷中 BD
忍法 烈風手裡劍 (空中)↓↘→+A/B/C
忍法 賜落 →↓↘+CD
忍法 賜落——颯 (前衝中)→↓↘+CD
封手 微塵隱 ↓↓↓+AB

**羅刹**

忍法 影•靜音 ↓↓+A
忍法 爆炎龍•改 ↓↙←+A/B/C
忍法 影分身 →←↙↓↘→+A/B
忍法 空蟬天舞 →↘↓↙←+BCD
忍法 空蟬地斬 ←↙↓↘→+BCD
忍法 猿舞 ←↓↙+A～D
忍法 烈風手裡劍 (空中)↓↘→+A/B/C
忍法 爆炎微塵隱 →↓↘+CD
(武)封手 毒龍 →↘↓↙←→+CD



## NAKORURU

**修羅**

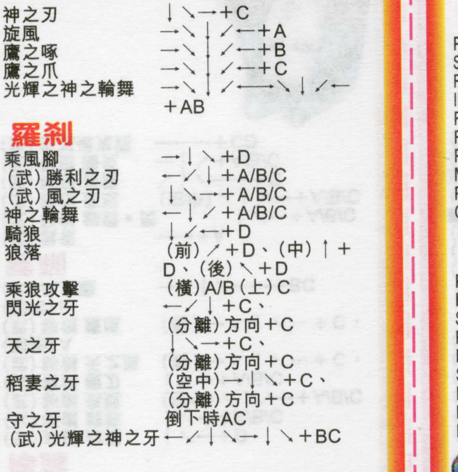
乘風腳 →↓↘+D
(武)勝利之刃 ←↙↓+A/B/C
(武)風之刃 ↓↘→+A/B/C
神之輪舞 ←↓↙+A/B/C
鷹捕 ↓↙←+D
鷹離 (前)↘+D、(下)↓+D、(後)↙+D
鷹捕後攻擊 (橫)A/B(下)C



神之刃 ↓↘→+C
旋風 →↘↓↙←+A
鷹之啄 →↘↓↙←+B
鷹之爪 →↘↓↙←+C
光輝之神之輪舞 →↘↓↙←→↘↓↙←+AB

**羅刹**

乘風腳 →↓↘+D
(武)勝利之刃 ←↙↓+A/B/C
(武)風之刃 ↓↘→+A/B/C
神之輪舞 ←↓↙+A/B/C
騎狼 ↓↙←+D
狼落 (前)↗+D、(中)↑+D、(後)↖+D
乘狼攻擊 (橫)A/B(上)C
閃光之牙 ←↙↓+C、(分離)方向+C
天之牙 ↓↘→+C、(分離)方向+C
稻妻之牙 (空中)→↓↘+C、(分離)方向+C
守之牙 倒下時AC
(武)光輝之神之牙 ←↙↓↘→↓↘+BC



## GALFORD

**修羅**

PLASMA BLADE ↓↘→+A/B/C
SHADOW COPY (RIGHT•LEFT) →←↙↓↘→+A/B
REPLICA ATTACK (HEAD•REAR) →↘↓↙←+AC/BD
IMTATE REPLICA (HEAD•REAR) 受傷中AC/BD
ROLLING CRUSH →↓↘+C
RUSH DOG ↓↙←+A
PLASMA DOG ↓↙←↓↙←+A
MACHINE GUN DOG ↓↙←+B
PLASMA DOG ↓↙←+C
OVER HEAD CRUSH ↓↙←+D
(武)D.M.S.H. →←↙↓↘→+C/D

**羅刹**

PLASMA FACTOR (站立)→+AB、(蹲下)↘+AB
PLASMA PREIG ↓↘→+A/B/C
SHADOW COPY (RIGHT•LEFT) →←↙↓↘→+A/B
REPLICA ATTACK (HEAD•REAR) →↘↓↙←+AC/BD
IMTATE REPLICA (HEAD•REAR) 受傷中AC/BD
STRIKE HESS →↘↓+D
D.S.H. (前衝中)→↓↘+D
LIGHT SLASH →↓↘+C
L.S.T. →↘↓↙←+C



## 王無月斬紅郎

**修羅•羅刹共通**

無限流 無法拳 ←→+A
(武)無限流 天誅 (空中)↓+C
(武)無限流 疾風斬 ↓↘→+A/B/C
(武)無限流 無限砲 ↓↙←→+A/B/C
(武)無限流 天崩斬 →↓↘+A/B/C
(武)無限流 不動 ←↙↓↘→+D
(武)無限流 一刀斬 ←↙↓+AB
奧義 無雙震擊斬 ↓↓↓↘→+AB

# 武—需有武器方可使用的必殺技

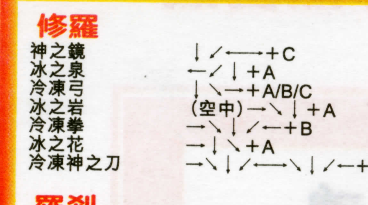
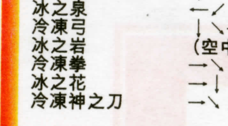
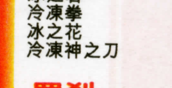
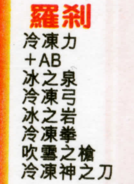
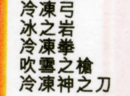
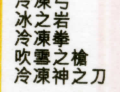
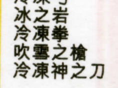
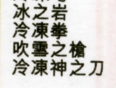
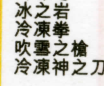
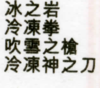
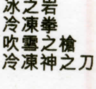
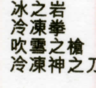
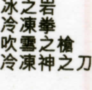
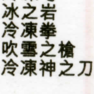
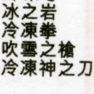
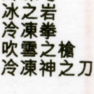
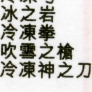
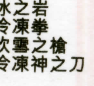
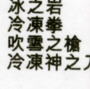
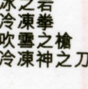
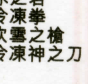
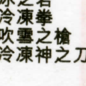
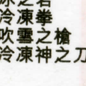
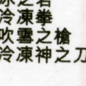
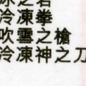
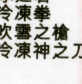
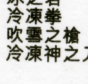
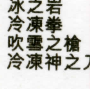
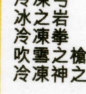
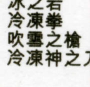
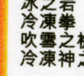
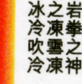
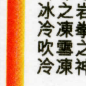
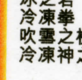
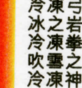
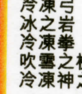
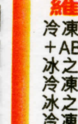
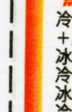
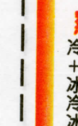
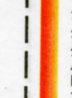
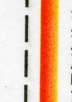
## RIMNEREL

**修羅**

神之鏡 ↓↙←→+C
冰之泉 ←↙↓+A
冷凍弓 ↓↘→+A/B/C
冰之岩 (空中)→↘↓+A
冷凍拳 →↘↓↙←+B
冰之花 →↓↘+A
冷凍神之刀 →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

**羅刹**

冷凍力 (站立)→+AB、(蹲下)↘+AB
冰之泉 ←↙↓+A
冷凍弓 ↓↘→+A/B/C
冰之岩 (空中)→↘↓+A
冷凍拳 →↘↓↙←+D
吹雪之槍 A/B/C連按
冷凍神之刀 →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

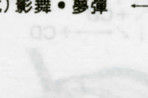
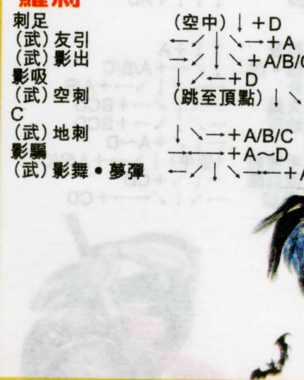

## 緋雨閑丸

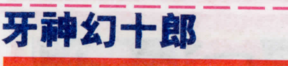
**修羅**

(武)緋刀流 五月雨斬 →↘↓↙←+A/B/C
(武)緋刀流 霧雨刃・豪雨 ↓↘→+A/B/C
(武)緋刀流 冰雨返 ←↙↓↘→+A
(武)緋刀流 雨流狂落斬 ←↓↙+A/B/C
(武)緋刀流 梅雨圓殺陣 →↙↓↘+A/B/C
(武)緋刀流禁手 暴雨狂風斬 →↘↓↙←→↘↓↙←+CD

**羅刹**

(武)緋刀流 時雨 (空中)↓+C
(武)緋刀流 小雨 (空中)↑+C
(武)緋刀流 霧雨刃 ↓↘→+A/B/C
(武)緋刀流 雨流狂落斬 ←↓↙+A/B/C
(武)緋刀流 梅雨圓殺陣 →↙↓↘+A/B/C
(武)緋刀流禁手 雨流裂殺刃 →←↙↓↘→+AB




## 首斬破沙羅

**修羅**

刺足 (空中)↓+D
(武)友引 ←↙↓↘→+A
(武)影縫 →↘↓↙←+A/B/C
影吸 ↓↙←+D
(武)空刺 (跳至頂點)↓↘→+A/B/C
(武)地刺 ↓↘→+A/B/C
(武)夜鳥魂 →↘↓↙+C
(武)影無・酬 ←↙↓↘→←+AB

**羅刹**

刺足 (空中)↓+D
(武)友引 →↙↓↘→+A
(武)影出 →↙↓↘+A/B/C
影吸 ↓↙←+D
(武)空刺 (跳至頂點)↓↘→+A/B/C
(武)地刺 ↓↘→+A/B/C
影驅 →←→+A~D
(武)影舞・夢彈 →↙↓↘→←+AB

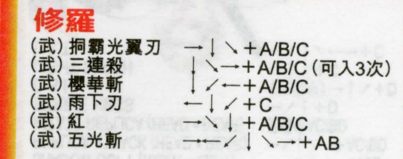
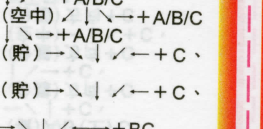
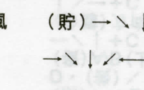
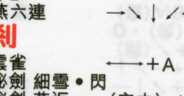
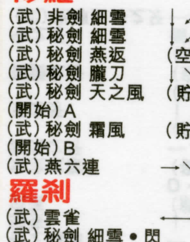
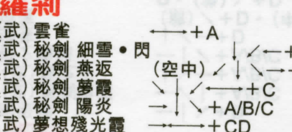
## 花諷院骸羅

**修羅**

(武)垮落 (空中)↓+C
百貫落 (空中)↓+D
喝！ ↓↙←+A
(武)硬蹴 →↓↘+A/B/C
(武)亂舞打 ↓↘→+AB
(武)地震丸 ↓↑+AB
抓～天花板 ←↓↙+A
抓～石頭 ←↓↙+B
抓～尻 ←↓↙+C
(武)拳舞 ↓↘→↓↘+AB

**羅刹**

百貫落 (空中)↓+D
喝！ ↙←+A
(武)打殺 ↓↘→+A/B/C
(武)地震丸 ↓↑+AB
(武)圓必殺～天 ↙←→+AB
(武)圓必殺～地 ↙←→+CD
(武)拳舞 ↓↘→↓↘+AB

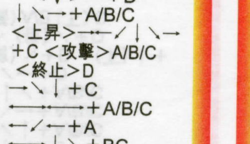
## 天草四郎時貞

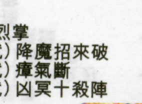
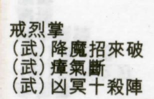
**修羅**

(武)逢魔刻<前> ←↙↓↘→+D
(武)逢魔刻<後> →↘↓↙←+D
(武)死靈刀 ↓↘→+A/B/C
(武)汝・暗轉入滅矣 <上昇>→←↙↓↘→+C <攻擊>A/B/C <終止>D
戒烈掌 →↘↓+C
(武)天照封鳳峯 →←→+A/B/C
(武)瘴氣斷 ←↙←+A
(武)凶冥十殺陣 ←→↓↘+BC

**羅刹**

(武)逢魔刻<前> ←↙↓↘→+D
(武)逢魔刻<後> →↘↓↙←+D
(武)冥府魔障彈 ↓↘→+A/B/C
(武)汝・暗轉入滅矣 <上昇>→←↙↓↘→+C <攻擊>A/B/C <終止>D
戒烈掌 →↘↓+C
(武)降魔招來破 →←→+A/B/C
(武)瘴氣斷 ←↙←+A
(武)凶冥十殺陣 ←→↓↘+BC



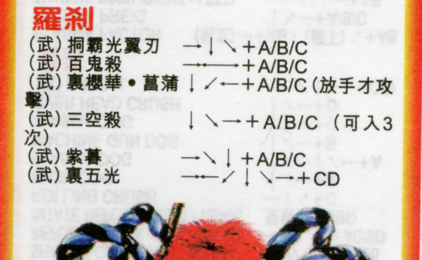
## 橘右京

**修羅**

(武)非劍 細雪 ↓↙←+D
(武)秘劍 細雪 ↓↙←+A/B/C
(武)秘劍 燕返 (空中)↙↓↘→+A/B/C
(武)秘劍 朧刀 ↓↘→+A/B/C
(武)秘劍 天之風 (貯)→↘↓↙←+C、(開始)A
(武)秘劍 霜風 (貯)→↘↓↙←+C、(開始)B
(武)燕六連 →↘↓↙←→+BC

**羅刹**

(武)雲雀 ←→+A
(武)秘劍 細雪・閃 ↓↙←+A/B/C
(武)秘劍 燕返 (空中)↙↓↘→+A/B/C
(武)秘劍 夢霞 ↘↓↙←+C
(武)秘劍 陽炎 →↓↘+A/B/C
(武)夢想殘光霞 →←→+CD



## 牙神幻十郎

**修羅**

(武)捫霸光翼刃 →↓↘+A/B/C
(武)三連殺 ↓↘→+A/B/C(可入3次)
(武)櫻華斬 ↓↙←+A/B/C
(武)雨下刃 ←↓↙+C
(武)紅 →↘↓+A/B/C
(武)五光斬 →←↙↓↘→+AB

**羅刹**

(武)捫霸光翼刃 →↓↘+A/B/C
(武)百鬼殺 →←→+A/B/C
(武)裏櫻華・菖蒲 ↓↙←+A/B/C(放手才攻擊)
(武)三空殺 ↓↘→+A/B/C (可入3次)
(武)紫暮 →↘↓+A/B/C
(武)裏五光 →←↙↓↘→+CD







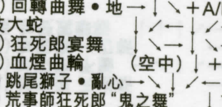
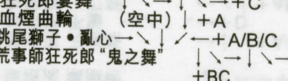

## 千兩狂死郎

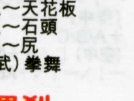
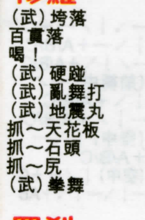
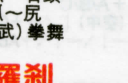
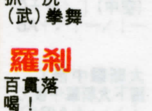
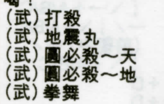
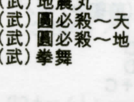
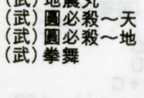
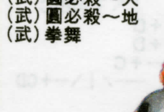
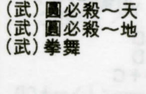
**修羅**

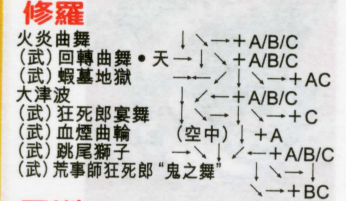
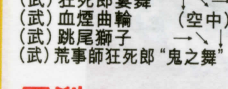
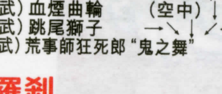
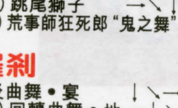
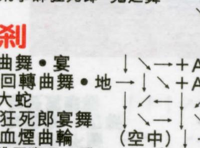
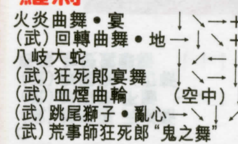
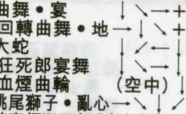
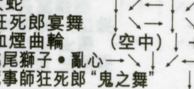
火炎曲舞 ↓↘→+A/B/C
(武)回轉曲舞・天 →↓↘+A/B/C
(武)蝦蟇地獄 →←↙↓↘→+AC
大津波 ↓↙←+A/B/C
(武)狂死郎宴舞 ↓↘→↓↘→+C
(武)血煙曲輪 (空中)↓+A
(武)跳尾獅子 →↘↓↙←+A/B/C
(武)荒事師狂死郎"鬼之舞" ↓↘→↓↘→+BC

**羅刹**

火炎曲舞・宴 ↓↘→+A/B/C
(武)回轉曲舞・地 →↓↘+A/B/C
八岐大蛇 ↓↙←↓↙←+C
(武)狂死郎宴舞 ↓↘→↓↘→+C
(武)血煙曲輪 (空中)↓+A
(武)跳尾獅子・亂心 →↘↓↙←+A/B/C
(武)荒事師狂死郎"鬼之舞" ↓↘→↓↘→+BC


# 魔域戰士 2

機種：SEGA SATURN
製造商：CAPCOM
發售日：2月23日
容量：CD-ROM

© CAPCOM

(註：★：超必殺技 / 同時：同時按同一系統的按鈕兩個以上 / 儲：儲氣)

## DEMITRI (吸血伯爵)

KHAOS FLARE：↓↘→+P
DEMON GRAY：→↓↘+P
BAT SPIN：↓↙←+K
NEGATIVE STRAIN：對手接近時方向鍵回轉一圈＋中P或強P
★MIDNIGHT PLEASURE：↓→↘+P同時
★DEMON BLAST：↓→↘+K同時



## MORRIGAN (蝙蝠少女)

SOUL FIZZ：(空中)↓↙←+P
SOUL FIZZ：(地上)↓↘→+P
SHADOW BRAID：→↓↘+P
VECTOR DRAIN：對手接近時→↘↓↙←+中或強P
★VALKYRIE DOWN：→↘↓↙←+K
★DARKNESS ILLUSION：弱P×2,→弱K,強P
★ASTRAL VISTION：弱P×2,→,中P,強P





## GALLON (人狼)

BEAST CANON：(地上)↓↘→+P
BEAST CANON：(對空)→↓↘+P
BEAST CANON：(空中)↗→↘+P
CLIMB LASER：↓↑+K
MILLION FLICK：←↓↙+K
WILD CIRCULAR：對手接近時→↘↓↙←+中或強K
★DRAGON CANON：→↘↓↙←+P同時
★MIRAGE BODY：←↙↓↘→+K同時

## SASQUATCH (雪男)

BIG SNOW：↓↘→+P
BIG TYPHOON：→↓↘+K
BIG CYCLONE：↓↙←+K
BIG TOWERS：↓↓+P
BIG BRUNCH：對手接近時→↘↓↙←+中或強P
BIG SWING：對手接近時方向鍵回轉一圈＋中K或強K
★BIG FREEZER：←↙↓↘→+P同時
★BIG ICE BARN：←↙↓↘→+K同時

## VICTOR (科學怪人)

GIGA HAMMER：←(儲)→+P
GIGA BUSTER：←(儲)→+K
GYRO CRUCH：↓↙←+P
GIGA BARN：↓↙←+K
MECHANICS SPIKE：對手接近時方向鍵回轉一圈＋中P或強P
MECHANICS SHOCK：對手接近時↓↘→+中或強K
GRAVITATE KNUCKLE：投技後再↓↑+P
★THUNDER PREIGNITION：↓(儲)↑+P同時
★GREATE GEL HEIM：←↙↓↘→+K同時(P是投技)

## FELICIA (貓女)

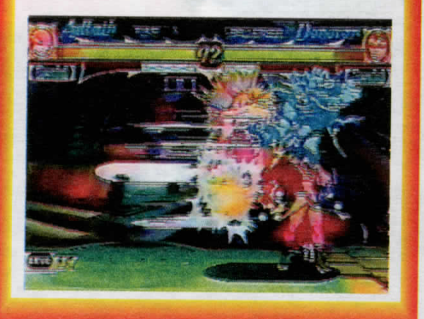
SAND SPLASH：↓↘→+K
DELTA KICK：←↓↙+K
ROLLING BACK：↓↘→+P
ROLLING SCRATCH：↓↙←+P(HIT後可連打追擊)
HELL CAT：對手接近時→↘↓↙←+中或強K
★DANCING BRUSH：→↓↘+P同時
★PULLEY SPELL：←↙↓↘→+K同時

## ANAKARIS（木乃尹）

棺之舞：同威力之P＋K
言靈返擊：（吸）↓↙←＋K
言靈返擊：（吐）↓↘→＋K
王家裁決：（空中）↓↘→＋P
COBRA CLAW：←→＋P
MIRRA DROP：↓↘→＋P
★奈落之穴：←↙↓↘→＋K同時
★PHARAOH SPLIT：
弱P×2,↓,中K,強K
★PHARAOH MAGIC：
中K,弱P,↓弱K,中P

## BISHAMON（武士）

居合斬：（上）←（儲）→＋P
居合斬：（下）←（儲）→＋K
撥刃：←↙↓↘→＋P
返刃：中了撥刃後←＋P
十字疾風：中了撥刃後↓↘→＋P
骸封：（空中）↑↗→＋P
鬼炎斬：REVERSAL中→↓↘＋P
切捨御免：
對手接近時方向鍵回轉一圈＋P
★鬼首捻：→↘↓↙←＋P同時
★連斬：←↙↓↘→＋K同時



## LEI LEI（女疆屍）

暗器砲：↓↘→＋P
旋風舞：→↓↘＋P
返響器：↓↙←＋P
放天擊：對手接近時→↘↓↙←＋P
★地靈刀：←↙↓↘→＋K同時
★天雷破：弱K,強K,中P×2,↑

## DONOVAN（除靈師）

FLANE SWORD：→↓↘＋P
BLIZZARD SWORD：
←↙↓↘→＋P
LIGHTING SWORD：
←↓↙＋P（連打追擊）
THOUGHT THOW：
對手接近時→↘↓↙←＋P
HANNG SWORD：
（放至及呼喚）同威力P＋K
★PRESS OPTICS：
←↙↓↘→＋K
★CHANGE MORTAL：
中P,弱P,←,弱K,中K

## PHBOS（機械人）

PLASMA BEAM：↓↘→＋P
DYNAMITE LAUNCHER：
↓↘→＋K
GENAIDE VULCAN：←↓↙＋P
REFLECT WALL：
（防禦中）→↓↘＋P
CIRCUIT SCRUBBER：
對手接近時→↘↓↙←＋中或強P
★CONFUSIONA：→↓↘＋K同時
★FINAL GUARDIAN：
→↘↓↙←＋K同時

## PYRON（異星人）

SOUL SMUDGE：↓↘→＋P
空中SOUL SMUDGE：
空中↑↗→＋P
ZODIAC FIRE：→↓↘＋P
ORBITER PLACE：
空中↓↙←＋K
GALAXY TRIP：←↓↙＋P或K
PLANET BURNING：
對手接近時→↘↓↙←＋中或強P
★COSMOS DISRUPTIVE：
←↙↓↘→＋P同時（按鍵時間對招式有影響）

## AULBATH（半人魚）

SONIC WAVE：↓↘→＋P
POISON BREATH：↓↘→＋K
SCREW JET：←→＋P
TRICK FISH：後方沖前中加K
CRYSTAL LANCER：
對手接近時→↘↓↙←＋中或強P
SKY NEPTUNE：
對手接近時→↘↓↙←＋中或或強K
★AQUA SPREAD：
→↓↘＋P同時（放開按鈕時發動）或K同時（追尾）
★WATER JET：→↓↘＋P同時
★SEA LAZY：←↙↓↘→＋P同時

## LABEL（疆屍）

DEATH HURRICANE：↓↙←＋K
HELL SKATE：←↙↓↘→＋K
SKULL STAIN：↓↑＋K
SKULL PUNISH：→↘↓↙←＋P
★DEATH PARTITA：
對手接近時→↘↓↙←＋K同時
★EVIL SCREEN：→←＋P同時
★HELL DOWN：→↓↘＋P同時

# 秘技一覽

## 使用豪鬼

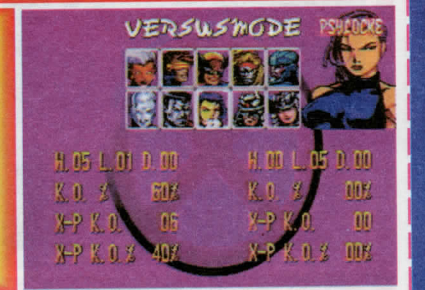
1P時：在人物選擇畫面時先將游標停在SPIRAL的位置，然後將游標順序經過 SILVER SAMURAI → PSYLOCKE → COLOSSUS → ICEMAN → COLOSSUS → CYCLOPS → WOLVERINE → OMEGA RED → SILVER SAMURAI，最後是在 SILVER SAMURAI 那一格停留一秒，隨即同時按 1P 的輕拳、重拳及重腳掣。

2P時：在人物選擇畫面時先將游標停在STORM的位置，然後將游標順序經過 CYCLOPS → COLOSSUS → ICEMAN → SENTINEL（以向左按的方式來進入此格）→ OMEGA RED → WOLVERINE → PSYLOCKE → SILVER SAMURAI → SPIRAL，最後是在 SPIRAL 那一格停留一秒，隨即同時按 2P 的輕拳、重拳及重腳掣。

## 使用 JUGGERNAUT

先以 VS 模式開始遊戲，由最少其中一方輸入使用豪鬼的指令，當對戰結束後便 CONTINUE，由曾使用豪鬼的一方將十字掣向左上方按兩次，便能使用 JUGGERNAUT 來作戰。






# X-MEN

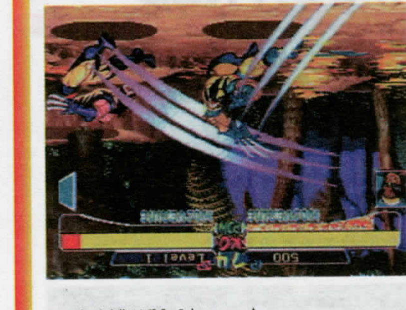
機種：SATURN
製造商：CAPCOM
性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM





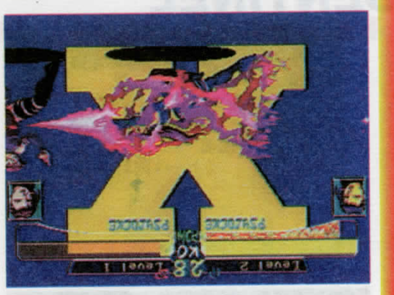

## WOLVERINE

(挑潑技)微笑　輕拳、中腳、中腳、重拳、中拳
(人物特性)三角跳　跳至版邊時按十字掣雙反方向
(必殺技)飛鑽爪　→+同一強度之拳腳掣
(必殺技)旋風爪　→↓↘+拳掣
(X POWER)狂戰士衝擊
↓↙←+同時按3個拳掣
(X POWER)治療因子
↓↙←+同時按3個腳掣
(HYPER X)狂戰士切割
↓↘→+同時按3個拳掣



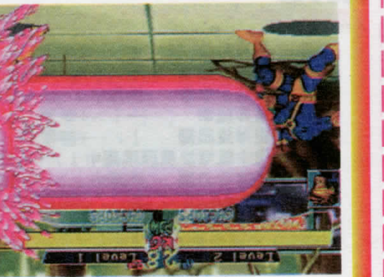
## PSYLOCKE

(挑潑技)挑潑　按L或R掣
(人物特性)二段跳躍　跳躍中按↑
(必殺技)超能力爆破　↓↘→+拳掣
(必殺技)超能力刀刃旋轉
↓↘→+腳掣
(X POWER)忍術　↓↙←+拳或腳掣
(HYPER X)超能力刺
↓↘→+同時按3個拳掣



## CYCLOPS

(人物特性)二段跳躍　跳躍中按↑
(人物特性)連續攻擊能力　無需特殊指令
(必殺技)光子爆破　↓↘→+拳掣
(必殺技)飛昇勾拳　→↓↘+拳掣
(必殺技)鎖頸落　→←+同時按重拳及重腳
(必殺技)迅速拳　→←+同時按輕拳及輕腳
(X POWER)腳鎖投
近距離↙、↓或↘+中或重腳
(HYPER X)終極光子爆破
↓↘→+同時按3個拳掣
(HYPER X)超光子爆破　↓↙←+拳掣



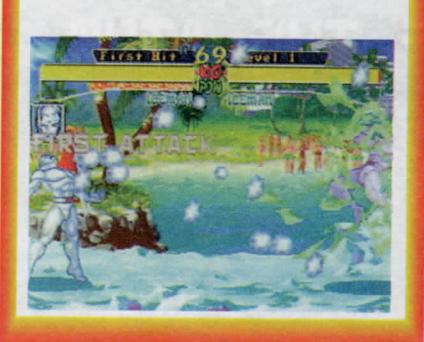
## STORM

(人物特性)高速飛行
在飛行中按十字掣任何方向+同時按3個拳掣
(人物特性)軌跡變更
在跳躍中按十字掣任何方向
(必殺技)龍捲風　↓↘→+拳掣
(必殺技)電擊　按同一強度之拳腳掣
(X POWER)呼風　↓↙←+同時按3個腳掣
(X POWER)飛行　↓↙←+同時按3個拳掣
(HYPER X)雷霆風暴
↓↘→+同時按3個拳掣
(HYPER X)冰雹風暴　↓↘→+L或R掣



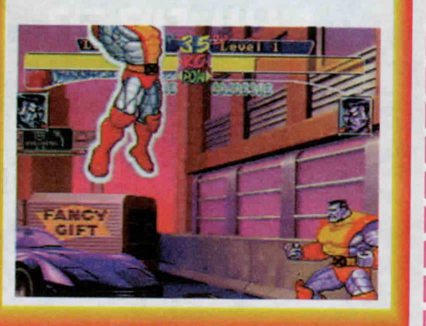
## ICEMAN

(人物特性)雷射光耐性
擋格雷射光不會消耗體力
(必殺技)冰光線　↓↘→+拳掣
(必殺技)雪球　按同一強度之拳腳掣
(X POWER)冰腕
↓↙←+同時按3個拳掣
(HYPER X)北極冰彈
↓↘→+同時按3個拳掣




## COLOSSUS

(人物特性)捉起
敵人倒下時近距離↓+拳掣
(必殺技)強力肩撞　↓↘→+腳掣
(必殺技)巨人旋轉　↓↘→+拳掣
(必殺技)連環腳
輕拳、中腳、重拳
(X POWER)超級裝甲
↓↙←+同時按3個拳掣
(HYPER X)超級飛插
↓↘→+同時按3個拳掣




## SPIRAL

(必殺技)六手投　↓↑+拳掣
(必殺技)飛舞劍
→↘↓↙←+同時按3個拳掣
(X POWER)力之舞↓↙←+輕腳掣
(X POWER)速度之舞↓↙←+中腳掣
(X POWER)轉移之舞↓↙←+中拳掣
(X POWER)位置之舞↓↙←+輕拳掣
(X POWER)透明之舞↓↙←+重拳掣
(X POWER)急降之舞
↓↙←+重拳或重腳掣
(HYPER X)變形之舞
↓↘→+同時按3個拳掣

## SILVER SAMURAI

(人物特性)寶刀
用劍攻擊可減去擋格中敵人的體力
(必殺技)手裏劍　↓↘→+拳掣
(必殺技)百裂刀　連按拳掣
(X POWER)分身↓↙←+同時按3個腳掣
(X POWER)炎鬥氣↓↙←+重拳掣
(X POWER)冰鬥氣↓↙←+中拳掣
(X POWER)雷鬥氣↓↙←+輕拳掣
(X POWER)隱身　↓↘→+腳掣
(HYPER X)雷鳴劍↓↘→+同時按3個拳掣
(HYPER X)超手裏劍
↓↙←+同時按3個拳掣




## OMEGA RED

(挑潑技)吠叫
中腳、輕拳、↓、輕腳、中拳
(人物特性)空中前衝　跳躍中→→
(人物特性)體力吸收
飛索捉住對手時連按拳掣
(人物特性)X POWER吸收
飛索捉住對手時連按腳掣
(必殺技)飛索　↓↘→+拳掣
(必殺技)奧米加直擊　↓↘→+腳掣
(HYPER X)奧米加死亡索
↓↘→+同時按3個拳掣




## SENTINEL

(人物特性)捉起　敵人倒下時近距離↓+拳掣
(必殺技)飛拳　↓↘→+拳掣
(必殺技)首迪龍爆擊　↓↘→+腳掣
(X POWER)飛行　↓↙←+同時按3個拳掣
(HYPER X)離子風暴
↓↘→+同時按3個拳掣



## 豪鬼

(必殺技)豪波動拳　↓↘→+拳掣
(必殺技)灼熱波動拳　←↙↓↘→+拳掣
(必殺技)斬空波動拳　跳躍中↓↘→+拳掣
(必殺技)豪昇龍拳　→↓↘+拳掣
(必殺技)龍捲旋風腳　↓↙←+腳掣
(必殺技)空中龍捲旋風腳跳躍中↓↙←+腳掣
(必殺技)天魔空刃腳　跳躍中↓↘→+腳掣
(X POWER)阿修羅閃空→↓↘或←↓↙+同時按3個拳或腳掣
(X POWER)昇龍煉獄　↓↙←+拳掣
(HYPER X)滅殺豪波動　↓↘→↓↘→+拳掣
(HYPER X)滅殺豪昇龍　↓↘→↓↘+拳掣




## JUGGERNAUT

(挑潑技)目光　←↓↙+拳掣
(必殺技)地震拳　→↘↓+拳掣
(必殺技)重直拳　↓↘→+拳掣
(X POWER)攻擊力強化
↓↙←+拳掣




# 秘技一覽

## 使用四名隱藏人物

先同時插上1P及2P的控制器，然後同時按着1P及2P的L、R、Y掣，再按1P的START掣進入人物選擇畫面，便能選用BONUS、YACOPU、FELDEN及ROUWE這四位隱藏人物。











# GALAXY FIGHT
## UNIVERSAL WARRIORS






製造商：SUNOFT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



### 人棍 BONUS

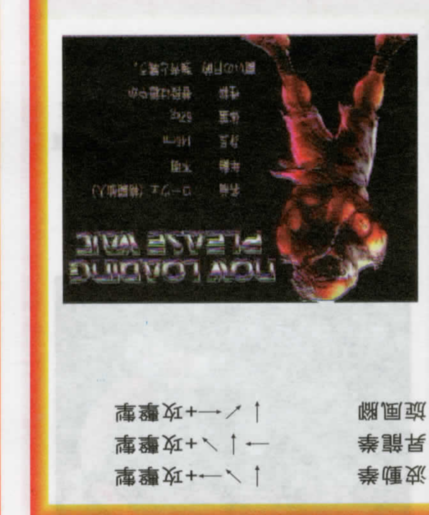
吐口水 ↓↘→+攻擊掣

### 邪兔 YACOPU



無任何必殺技

### 格鬥仙人 ROUWE



波動拳 ↓↘→+攻擊掣
昇龍拳 →↓↘+攻擊掣
旋風腳 ↓↙←+攻擊掣

### 魔人 FELDEN

火炎球 ↓↘→+攻擊掣
火炎昇 →↓↘+攻擊掣
空中磁力球 跳躍中↓↘→+攻擊掣

# 全人物出招表

## 羅夫 ROLF

| | |
|---|---|
| 行星爆破 | →↓↘+攻擊掣 |
| 羅夫轟擊 | ↓↘→+攻擊掣 |
| 迅速破 | ↓↙←+攻擊掣 |
| 膝環羅夫轟擊 | ←↙↓↘→+攻擊掣 |
| 驚天火柱 | 回轉控掣桿一圈 +攻擊掣 |




## 一馬 KAZUMA

| | |
|---|---|
| 颶風劍 | →↓↘+攻擊掣 |
| 忍法 影摹 | ↓↘→+攻擊掣 |
| 無空殺風陣 | ↓↙←+攻擊掣(可於跳躍中使用) |
| 疾風回身裂斬殺 | 近距離→←↙↓↘→+D掣 |

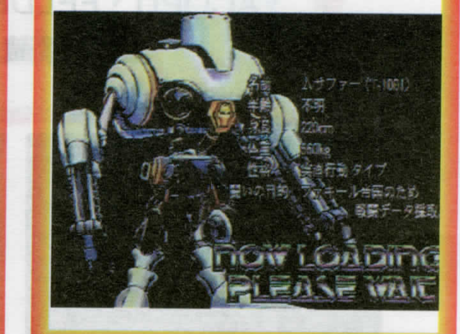



## 朱莉 JURI

| | |
|---|---|
| 雷射撞擊 | →↓↘+攻擊掣 |
| 回轉切刀 | ↓↘→+攻擊掣 |
| 針擊 | 跳躍中←↙↓↘→+攻擊掣 |
| 銀河氣旋 | →←↙↓↘→+同時按ABC掣 |
| 筋斗腳 | ↓↙←+攻擊掣 |

## 姆沙法 MUSAFAR

| | |
|---|---|
| 姆沙法拳 | →↘↓↙←+攻擊掣 |
| 姆沙法腳 | ↓儲氣後↑+攻擊掣 |
| 姆沙法飛彈 | ←儲氣後→+攻擊掣 |
| 滿月回旋爆破腿 | 回轉控掣桿一圈+攻擊掣 |




## 哥頓・當 G.DONE

| | |
|---|---|
| 旋風電極 | 跳躍中↓↘→+攻擊掣 |
| 插水式頭撞 | 前衝中→↓↘+攻擊掣 |
| 賣藝回旋 | →↓↘+攻擊掣 |
| 空中十字掌 | 跳躍中←↙↓↘→+攻擊掣 |
| 背面攻擊 | 跳躍中→↘↓+攻擊掣 |
| 終極超爆破 | 跳躍中→↓↘+攻擊掣 |




## 阿路班 ALVAN

| | |
|---|---|
| 阿路離子砲 | ↓↘→+攻擊掣 |
| 阿路火炎 | ←↙↓↘→+攻擊掣 |
| 阿路強擊 | 同時按ABC掣 |
| 對空阿路離子砲 | →↓↘+攻擊掣 |
| 阿路雷擊 | ↓儲氣後↑+攻擊掣 |
| (超必殺技)超級阿路班 | →←↙↓↘→+同時按ABC掣 |

## 露美 ROOMI

| | |
|---|---|
| 兔仔拳 | ↓↘→+攻擊掣 (可連續輸入3次) |
| 旋轉破 | ←儲氣後→+攻擊掣 |
| 旋轉爆彈 | 跳躍中同時按ABC掣 |
| 巨人拳 | 回轉控掣桿一圈+攻擊掣 |

## 根達 GUNTER

| | |
|---|---|
| 公牛爆彈 | →↓↘+攻擊掣 |
| 公牛吐炎 | →↘↓↙←+攻擊掣 |
| 公牛肩撞 | ←儲氣後→+攻擊掣 |
| 狂野酋長 | 回轉控掣桿一圈+攻擊掣 |
| 大槌破 | 近距離回轉控掣桿一圈+同時按ABC掣 |



# 戰斧 DUEL

製造商：SEGA
發售日期：1995年9月29日
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM



## KEEL

**必殺技：**

ICE ARROW ↓↘→＋斬擊
ICE CRUSH ↓↙←＋斬擊
ICE REAPER ↓↙←＋腳擊
VOLT FREEZER→↓↘＋斬擊
GREAT SPLASH →↘↓（非攻擊用）

**HYPER MAGIC：**

狂氣－100℃
↓↙←↓↙←＋斬擊



## PANCHOS

**必殺技：**

DANGEROUS DYNAMITE ↓↘→＋斬擊
SUPER DANGEROUS DYNAMITE
↓↘→＋按緊腳擊不放
D.D.KNEE →↘↓↙←＋腳擊

**HYPER MAGIC：**

DYNAMITE BRIDGE
←↙↓↘→↗＋腳擊



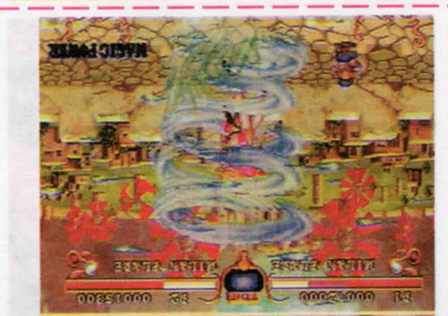
## MILAN PLARE

**必殺技：**

ROTOR SWORD ←（貯）→＋斬擊
AIR STRIKE ←（貯）→＋腳擊
GYRO SWORD ↓（貯）↑＋斬擊
SEARCH JUMP
↓（貯）↑＋腳擊（非攻擊用）
AIR KUNCKLE S E A R C H JUMP之後，在敵人頭上時＋斬擊
MILAN SPECIAL
SEARCH JUMP之後，在敵人頭上時按↓＋斬擊

**HYPER MAGIC：**

BLOODY TEMPEST
←（貯）↘→↗＋腳擊，在敵人頭上時按↓＋斬擊



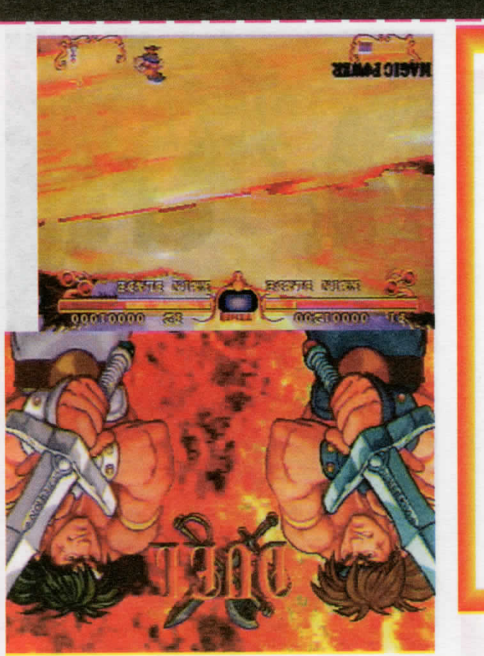
## KAIN BLADE

**必殺技：**

HELL FLAME ↓↘→＋斬擊
FIRE EDGE →↓↘＋斬擊
RUSH KICK ↓↙←＋連按腳擊

**HYPER MAGIC：**

DEAD LIFT RARE
→↓↘→↗＋斬擊



## GILLIUS

**必殺技：**

GASH STONE ←↙↓↘→＋斬擊
SOLID SHOULDER↓↘→＋腳擊
THUNDER HEAD↓↙←＋斬擊
POWER STONE→→──→＋斬擊
BEAT KICK
（接近敵人時）→↘↓＋腳擊

**HYPER MAGIC：**

GEO BREAK→↘↓↙↗＋斬擊

**特殊技：**

ROCK ROLL　跳躍中按↓＋重斬擊



## ZOMA

**必殺技：**

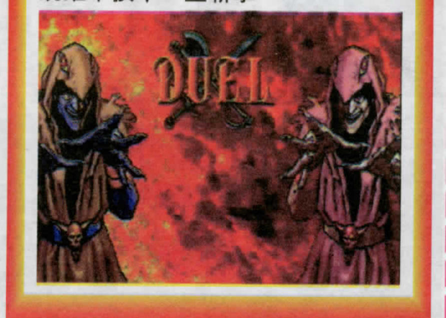
DARK PLAY　↓↘→＋斬擊
DARK DANCING 連按腳擊
DARK SMASH　在空中時按↘↘＋斬擊
DARK JUMP→↓↘＋腳擊（非攻擊用）

**HYPER MAGIC：**

DARK CARNIVAL
↓↘→↓↘→＋斬擊

**特殊技：**

DARK CIRCLE
跳躍中按↓＋重斬擊



## DEATH ADDER

**必殺技：**

GALLO SBANER
←↙↓↘→＋斬擊（有盾之時）
DEATH WAVE ←（貯）→＋斬擊

**HYPER MAGIC：**

DEATH BARN
（接近敵人之時）→↘↓↙←＋同時按輕中重斬擊

**特殊技：**

DEATH CENTON
跳躍中按↓＋重腳擊

## JAMM

**必殺技：**

DEL BEAST　↓↘→＋斬擊
BEAST CANNON
↓↘→＋按緊斬擊後再放手
RISING HORN←（貯）→＋斬擊
CAT'S BURST　連按腳擊

**HYPER MAGIC：**

ULGA PAPADAGAS←（貯）→↓↘＋斬擊

**特殊技：**

SNAPIN TAIL　→＋中腳擊
HOFOUST RUSH→＋重腳擊





## GREEN

**必殺技：**

WINDMILL BREAKER
控制桿轉一圈＋腳擊
DUCKING
←（貯）→＋腳擊（非攻擊用）
GIANT HOOK
←（貯）→＋腳擊，出腳中按↓↑＋斬擊
HAMMER PRESS
按緊三個斬擊，使用時才放開手

**HYPER MAGIC：**

HEKATON SPECIAL
接近敵人時將控制桿轉一圈＋全部斬擊

**特殊技：**

BRAIN CRUSH
斜跳後立刻按→↘↓＋大斬擊

## DOC

**必殺技：**

裂空斬　↓（貯）↑＋斬擊
雷鐵閃　→↘↓↙←＋斬擊
連式雷鐵閃→↘↓↙←＋按緊斬擊
昇龍三連踢　→↓↘＋腳擊
雷擊衝（接近敵人時）→↓↘＋斬擊
流水閃→↘↓↙←＋腳擊（非攻擊用）

**HYPER MAGIC：**

天地雷鳴霸→↘↓↙←＋斬擊

**特殊技：**

三角飛跳
跳向畫面盡頭再將十字掣的相反方向＋腳擊（非攻擊用）
三角踢　跳向畫面盡頭＋腳擊

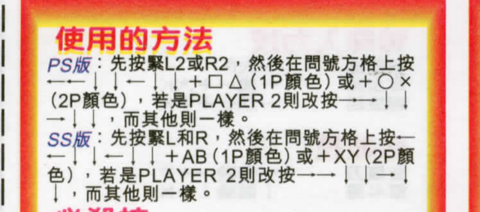


## 司令

### 使用的方法

*PS版*：先按緊L2或R2，然後在問號方格上按←→↓↑←↑↓↑+□△（1P顏色）或+○×（2P顏色），若是PLAYER 2則改按→←↓↑→↓↑↓，而其他則一樣。

*SS版*：先按緊L和R，然後在問號方格上按←→↓↑←↑↓↑+AB（1P顏色）或+XY（2P顏色），若是PLAYER 2則改按→←↓↑→↓↑↓，而其他則一樣。



### 必殺技

| | |
|---|---|
| 精神能量彈 | ←儲勁→+P |
| 惡魔飛空踏 | ↓儲勁↑+K |
| 惡魔飛空插 | ↓儲勁↑+P+P |
| 惡魔雙膝踢 | ←儲勁→+K |
| 惡魔隱身 | →↓↘或←↓↙+P×3 或K×3 |
| 惡魔飛空擊 | 惡魔飛空踏後 P或↓儲勁↑+P |

### SUPER COMBO

| | |
|---|---|
| 超精神力惡魔焚身鑽 | ←儲勁→←→+P×1～3 |
| 超惡魔雙膝踢 | ←儲勁→←→+K×1～3 |





## 火引彈

### 使用的方法

*PS版*：先按緊L2或R2，然後往問號方格上在1秒之內按△□×○△（1P顏色）或△○×□△（2P顏色）。

*SS版*：先按緊L和R，然後往問號方格上在1秒之內按YXABY△（1P顏色）或YBAXY（2P顏色）。

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 我道拳 | ↓↘→+P |
| 晃龍拳 | →↓↘+P |
| 斷空腳 | ↓↙←+K |

### SUPER COMBO

| | |
|---|---|
| 震空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P×1～3 |
| 晃龍烈火 | ↓↘→↓↘→+K×1～3 |
| 必勝無賴拳 | ↓↙←↓↙←+K×1～3 |



# STREET FIGHTER ZERO



製造商：CAPCOM
發售日：發售中
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

## SAGAT

### 必殺技

| | |
|---|---|
| TIGER SHOOT | ↓↘→+P或K |
| TIGER CRASH | →↓↘+K |
| TIGER BLOW | →↓↘+P |

### SUPER COMBO

| | |
|---|---|
| TIGER CANNON | ↓↘→↓↘→+P |
| TIGER LAID | ↓↙←↓↙←+K×1～3 |
| TIGER GENOCIDE | ↓↘→↓↘→+K×1～3 |



## ROSE

### 特殊入力技

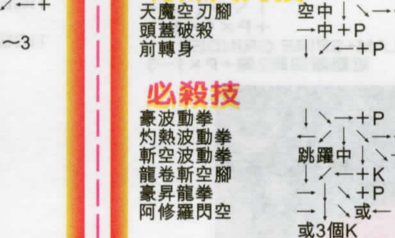
| | |
|---|---|
| 下鏟腳 | ↘+中K |

### 必殺技

| | |
|---|---|
| SOUL REFLECT | ↓↙←+P |
| SOUL SPARK | ←↙↓↘→+P |
| AIR THROW | →↓↘+P |

### SUPER COMBO

| | |
|---|---|
| AURA SOUL THROW | ↓↘→↓↘+P×1～3 |
| AURA SOUL SPARK | ↓↙←↓↙←+P×1～3 |
| SOUL ILLUSION | ↓↘→↓↘+K×1～3 |



## 豪鬼

### 使用的方法

*PS版*：先按緊L2或R2，然後在問號方格上按←←←↓↓↓+□△（1P顏色）或+○×（2P顏色），若是PLAYER 2則改按→→→↓↓↓，而其他則一樣。

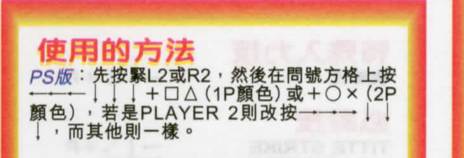
*SS版*：先按緊L和R，然後在問號方格上按←←←↓↓↓+AB（1P顏色）或+XY（2P顏色），若是PLAYER 2則改按→→→↓↓↓，而其他則一樣。

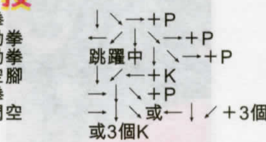
### 特殊入力技

| | |
|---|---|
| 天魔空刃腳 | 空中↓↘→+中K |
| 頭蓋破殺 | →中+P |
| 前轉身 | ↓↙←+P |

### 必殺技

| | |
|---|---|
| 豪波動拳 | ↓↘→+P |
| 灼熱波動拳 | ←↙↓↘→+P |
| 斬空波動拳 | 跳躍中↓↘→+P |
| 龍卷斬空腳 | ↓↙←+K |
| 豪昇龍拳 | →↓↘+P |
| 阿修羅閃空 | →↓↘或←↓↙+3個P 或3個K |



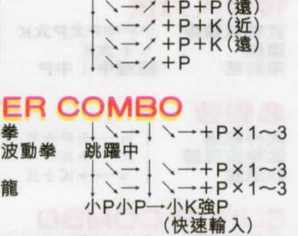


### 百鬼襲

| | |
|---|---|
| 百鬼豪碎 | ↓↘→↗+P+P（近） |
| 百鬼豪衝 | ↓↘→↗+P+P（遠） |
| 百鬼豪墜 | ↓↘→↗+P+K（近） |
| 百鬼豪尖 | ↓↘→↗+P+K（遠） |
| 百鬼豪斬 | ↓↘→↗+P |

### SUPER COMBO

| | |
|---|---|
| 真空波動拳 | ↓↘→↓↘→+P×1～3 |
| 空中真空波動拳 | 跳躍中 ↓↘→↓↘→+P×1～3 |
| 滅殺豪昇龍 | ↓↘→↓↘→+P×1～3 |
| 瞬獄殺 | 小P小P→小K強P（快速輸入） |





## RYU

**特殊入力技**

旋風腳 →＋中K
鎖骨割 →＋中P

**必殺技**

波動拳 ↓↘→＋P
昇龍拳 →↓↘＋P
龍卷旋風腳 ↓↙←＋K

**SUPER COMBO**

真空波動拳 ↓↘→↓↘→＋P×1～3
真空龍卷旋風腳 ↓↙←↓↙←＋P×1～3



## KEN

**特殊入力技**

前方轉身 ↓↙←＋P
閃電踢 →＋中K

**必殺技**

波動拳 ↓↘→＋P
昇龍拳 →↓↘＋P
龍卷旋風腳 ↓↙←＋K

**SUPER COMBO**

昇龍烈破 ↓↘→↓↘＋P×1～3
神龍拳 ↓↘→↓↘＋K×1～3

## 春麗

**特殊入力技**

鷹爪腳 ↓＋中K
鶴腳落 ↘＋大K

**必殺技**

百裂腳 K連打
天昇腳 ↓儲勁↑＋K
氣功拳 ←儲勁→＋P
旋圓腳 →↘↓↙←＋K

**SUPER COMBO**

千裂腳 ←儲勁→←→＋K×1～3
霸山昇天腳 ↙儲勁↘↙↗＋K×1～3
氣功掌 ↓↘→↓↘→＋P×1～3

## NASH

**特殊入力技**

橫鞭拋 →大P
踏步踢 ←或→＋大K
迴旋踢 ←或→＋中K

**必殺技**

音速刀 ←儲勁→＋P
筋斗踢 ↓儲勁↑＋K

**SUPER COMBO**

音速爆破 ←儲勁→←→＋P連打×1～3
火炎爆踢 ←儲勁→←→＋K×1～3
連環筋斗踢 ↙儲勁↘↙↗＋K×1～3

## GUY

**特殊入力技**

武神獄鎖拳 小P中P大P大K
鐮鼬 ↘＋大K
飛肘落 跳躍中↓中P

**必殺技**

武神擊落 ↓↘→＋P＋P
武神旋風腳 ↓↙←＋K
疾風腳 ↓↘→＋K＋K

**SUPER COMBO**

武神剛雷腳 ↓↙←↓↙←＋K×1～3
武神八雙拳 ↓↘→↓↘→＋P×1～3



## SODOM

**特殊入力技**

後轉起 →↘↓＋P

**必殺技**

TITTE STRIKE →↓↘＋P
POWER SLAM 近距離 回轉一周＋P
SPIRE GRIRDER 近距離 回轉一周＋K

**SUPER COMBO**

必殺破壞打 ↓↘→↓↘→＋P×1～3
POWER SLAM+SPIRE GRINDER 近距離回轉2周＋P×1～3





## BIRDIE

**特殊入力技**

泰山壓頂 SAGAT

**必殺技**

TIGER SHOOT ↓↘→＋P或K
TIGER CRASH →↓↘＋K
TIGER BLOW →↓↘＋P

**SUPER COMBO**

TIGER CANNON ↓↘→↓↘＋P
TIGER LAID ↓↙←↓↙← ＋K×1～3
TIGER GENOCIDE ↓↘→↓↘＋K×1～3

## ADON

**特殊入力技**

朝天腳 ↘＋中K

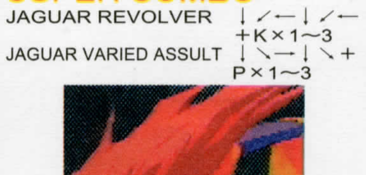
**必殺技**

JAGUAR KICK ←↓↙＋K
RISING JAGUAR ↓↘→↗↑＋K
JAGUAR TOOTH →↘↓↙←＋K

**SUPER COMBO**

JAGUAR REVOLVER ↓↙←↓↙← ＋K×1～3
JAGUAR VARIED ASSULT ↓↘→↓↘＋P×1～3





# 鬥神傳 2

製造商：TAKARA
容量：CD-ROM
售價：5800 日圓



## GAIA

**必殺技**

牡丹 ←↙↓↘→+△or□
扇 ↓↙←+△or□
燕 →↓↘+△or□
朧 ↓↙←+○or×
月之輪 ←—→+△

**鬥神奧義**

魔龍刃 ↑↘←↙↓↘→+△
五十嵐 ↑↘←↙↓↘→+○

**究極寶技**

罰 □+△+×+○

**秘傳必殺技**

業火之紅 →↘↓↙←↙↓↘→+△

## CHAOS

**必殺技**

外道GAS ↓↘→+△or□
邪道WAVE （空中）↓↘→+△or□
殘酷CUTTER →↘↓↙←+△or□
非道DRILL ←↙↓↘→+○or×
無道RUN →↓↘+○or×

**地獄奧義**

地獄轟火 →↘↓↙←——→+□+○
地獄爆破 →↘↓↙←↓↘→+□+○
地獄蟒 →↘↓↙←↙↓↘+□+○
地獄山姥 →↘↓↙←—↓↘+□+○
地獄粉碎 →↘↓↙←↓↙+□+○

**究極寶技**

超無殘搾 □+△+×+○

**秘傳必殺技**

木葉微塵 ←↙↓↘→↘↓↙←+△

## TRACY

**必殺技**

ELECTRO SHADOW ←↙↓↘→+△or□
HONEY MOON →↓↘+○or×
ELECTRO SPARTAN →↓↘+△or□
JACK POT ↓↙←+○or×（可空中出）
KING SLAVE ←↓↙+△or□
ELECTRO DYNAMITE ↓→↘+△or□

**鬥神奧義**

I.M.C ←——→+□+×
BLOOD CHEEK →↘↓←↙←——→+○

**究極寶技**

PALE SLIDER □+△+×+○

**秘傳必殺技**

CRAZY PLANET →——→+△

## URANUS

**必殺技**

FIRE HAWK →——→+□or△
SWAN +SWAP →↓↘+×or○
EAGLE RAGE（上段） ↓↘→+□or△
EAGLE RAGE（下段） ↓↘→+×or○

**究極寶技**

PHENIX □+△+×+○

**秘傳必殺技**

COCKATRICE ↓↘→←↙↓↘→+△




## MASTER

**必殺技**

DELETE →——→+□or△
SHRED ←↙↓↘→+□or△
ERASE（上段） ↓↙←+□or△
ERASE（下段） ↓↘→+□or△
RESET →↓↘+□or△

**究極寶技**

HARMAGEDON □+△+×+○

**秘傳必殺技**

LAST JUDGE ↓↘→←↙↓↘→+△

## EIJI • SHINJO

**必殺技**

裂空斬 ↓↘→＋△or□
飛昇斬•改 →↓↘＋△or□
流星腳 （空中）↓↙←＋○or×
蹴擊彈 ↘＋○or×
骸割 ←↓↙＋△or□

**鬥神奧義**

炎刃修羅破 →↓↘→↓↘＋△

**究極寶技**

地獄門 □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

百鬼猛襲劍 →↘↓↙←↙↓↘→＋△



## KAYIN • AMOH

**必殺技**

SONIC SLASH ↓↘→＋△or□
DEADLY RAISE →↓↘＋△or□
RACING SUN （空中）↓↙←＋○or×
SHOULDER CRUSH ↓↙←＋○or×
UPPER GLIDE ↘＋△

**鬥神奧義**

RAINBOW SPLASH →↘↓←↙←－←＋○

**究極寶技**

HELL'S GATE □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

HELL'S INFERNO →↘↓↙←↙↓↘→＋△

## RUNGO • IRON

**必殺技**

大地之怒 ↓↘→＋△or□
大地之醒覺 →↓↘＋○or×
大地之雄叫 →↘↓↙←＋△or□
風與太陽之怒 →↓↘＋△or□
橫蠻蹴 ↓↙←＋○or×

**鬥神奧義**

爆烈大自然 ↑↖←↙↓↘→＋○

**究極寶技**

大陸擊沈彈 □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

大地百祭 ←↙↓↘→↘↓↙←＋△



## FO • FAI

**必殺技**

曇發破 →↘↓↙←＋△or□
喝砲烈 ↓↙←＋○or×
曇曇發破 （空中）→↘↓↙←＋△or□
曇怒呼車 ←↙↓↘＋△or□
曇破 ↓↙←＋△or□
媚露和了 ←→＋△

**鬥神奧義**

曇風鈴虎 ←↖↑↗→＋□＋○
曇曇斑斑曇斑斑 ○□×△＋←
怒呼怒呼曇怒呼車 ↓↘→←↙↓↘←＋□＋○

**究極寶技**

轟怒曇 □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

怒怒曇發破 →←↙↓↘→←＋△



## SOFIA

**必殺技**

THUNDER RING ↓↙←＋△or□ （可空中出）
AURORA REVOLUTION →↘↓↙←＋△ or□（可空中出）
LOVE SHOWER ←↙↓↘→＋○or×
RATTLE SNAKE ↓↘→＋△or□

**鬥神奧義**

SALAMANDER →↘↓←↙←→＋△

**究極寶技**

LOVE LOVER □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

CALL ME QUEEN →←→←＋△

## ELLIS

**必殺技**

HOMING SWALLOW ↓↙←＋○or×
SAW WIND →↓↘＋△or□
SHEIKRUE DANCING （空中）↓↙←＋○or×
ARC SLASH （空中）↓↙←＋△or□
ROLLING HOP ↓↙←＋△or□

**鬥神奧義**

STARDUST NIGHT ↘↓↙↓↘→＋△

**究極寶技**

KISS KISS KISS □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

FRENCH KISS →←→＋△



## MONDO

**必殺技**

豪力天舞 →↓↘＋△or□
豪力風神 ←↙↓↘→＋△or□
豪力雷神 （空中）↓↘→＋△or□
疾風突擊（上段） ↓↘→＋△or□
疾風突擊（下段） ↓↙←＋△or□
疾風天突擊 ←↓↙＋△or□

**鬥神奧義**

狂力邪紅烈舞 →↗↑↖←→↘↓＋△

**究極寶技**

超力土門砲 □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

超力大佛滅 ↓↘→↓↘→←＋△



## DUKE • B • RAMBERT

**必殺技**

SOUTHERN CROSS ←↘↓＋△or□
DEATH ↓↘→＋△or□
HELM • SLASH （空中）↓↘→＋△or□
HEART • ROSE →↓↘＋△or□
CORPS • FIN ↓↘→＋○or×

**鬥神奧義**

ANGEL TEARS →↘↓↙←↓↘＋△

**究極寶技**

GRAND CROSS □＋△＋×＋○

**秘傳必殺技**

SEE • END ↙↓↘→←＋△



## 行者－武松

### ARCADE MODE

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 鴛鴦腳（共） | ↓↙←+K |
| 鴛鴦落殺腳（無） | ↓↙←↘+K |
| 猛虎爪擊（武） | →↘↓+P |
| 龍騰打雲（無） | ↓↙←+P（可連續輸入3次） |
| 乾坤倒落（無） | （接近）←↙↓↘→（空中可用） |
| 烈旋空舞（共） | （接近）←↙↓↘→↓+P |
| 飛翔擊膝（共） | →+強K |

### 超必殺技

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 猛虎地碎彈（1、無） | →↓↘+P |
| 卑劣先制擊（4、武） | 開局前緊按3P |

## 立地太歲－阮小二

### ARCADE MODE

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 月牙鏢（共） | ↓↘→+P |
| 乾坤冰龍腳（共） | →↓↘+K |
| 妖手殺（武） | ↓↑+P |
| 操水法（武） | ←↙↓↘→+K（緊按K移動再按P攻擊） |
| 登壁腳（共） | 前衝中+K |
| 登壁襲（共） | 登壁腳空翻時↓+K |

### 超必殺技

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 魔水亂手殺（1、武） | ↓↙←+P |
| 鳳凰召喚〈斬〉（3、無） | ↓↘→↓↘→+強P |

## 短命二郎－阮小五

### ARCADE MODE

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 吃了這個吧（共） | ←（貯）→+P |
| 旋蓮華（共） | ↙↓↘↓↙+K |
| 幻流昇（共） | →↘↓↙←+P |
| 閃裂障（武） | P連按（可移動） |
| 側轉（共） | →←↙↓↘→+K |
| 登壁腳（共） | 前衝中+K |
| 登壁襲（共） | 登壁腳空翻時↓+K |

### 超必殺技

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 擾亂心神！（1、武） | ↓↙←+K |
| 鳳凰召喚擊（3、無） | ←→↓↘→↓↘+強P |

## 活閻羅－阮小七

### ARCADE MODE

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 月牙鏢（共） | ↓↘→+P |
| 乾坤雷龍腳（共） | →↓↘+K |
| 三連腳（無） | ↓↙←+K |
| 幻流昇（共） | →↘↓↙←+P |
| 閃裂陣（武） | P連按 |
| 連環夏鹽蹴（無） | 任作擊中時↓↑+K |
| 側轉（共） | →←↙↓↘→+K |

### 超必殺技

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 雷龍衝（1、武） | →↓↘+P |
| 鳳凰召喚〈滅〉（3、無） | ←→↘↓↙←→+強P |

## 托塔天王－晁蓋

### SPECIAL MODE（追加）

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 衝鬼陣 | ↓↘→+P |
| 鬼神腳 | ↓↙←+K |
| 分身 | ↓↙←+P |
| 變身 | 被KO同時緊按所有P，直至下一局開始 |

## 托塔天王－超晁蓋（變身後）

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 鬼神腳 | ↓↙←+K |
| 鬼神炎 | →↓↘+P |
| 氣合 | ←↙↓↘→+3K |
| 頭鎚 | →+強P |

### 超必殺技

| 技 | 指令 |
|---|---|
| 五火鬼吼砲（1、無） | →↘↓↙←→+P |

**武**——需持有武器
**無**——不能持有武器
**共**——共通

### 共通技

特殊防守 ↑↓↑↖← （被投時無效）

### 超必殺技條件

（1）體力剩下四分一
（2）輸一局及體力相差能源計的四分一
（3）輸一局及體力剩下四分一
（4）輸一局

# 水滸演武

製造商：DATA EAST
容量：CD-ROM

## 九紋龍－史進

### ARCADE MODE

龍迅砲（共）　↓↘→+P
龍炎斬（有）　→↓↘+P（強P中後→↓↖+強P追打）
疾火烈拳（無）　↓↙←+P（中、強P中後→+強P追打）
落步滕（共）　↑↓+K

### SPECIAL MODE（追加）

龍炎斬　中強度時空中拳擊出時按P追打
疾火烈拳　擊中時+P追打

### 超殺技

天昇龍霸（1、武）　→←↙↓↘→+P
龍神憑依（2、無）　↓↙←↓↙←+強P



## 豹子頭－林沖

### ARCADE MODE

烈豹招（共）　←↙↓↘→+P
劈風月斬（共）　→↙↓↘←+P
無雙連擊（武）　P連按
旋腳落槍（武）　→↓↘+K
旋風腳（武）　↓↘→+K
烈震腳（共）　→+強P
無雙連擊襲（武）　3P同按

### 超必殺技

白虎襲激斬（1、武）→↘↓↙←+K
豹神憑依（2、無）　↓↙←→+強P

## 一丈青－扈三娘

### ARCADE MODE

仙空波（共）　↓↘→+P
連環腳（共）　↓↘→+K
疾風斬（武）　→↓↘+P（強疾風斬擊中時+〈強連環腳〉追打）
三角蹴（共）　（跳牆）→+P

### SPECIAL MODE（追加）

疾風斬連環腳　中、大疾風斬擊中後+K

### 超必殺技

真空嵐覇殺（武、1）　（空中頂點）↓↘→+P
風神憑依（2、無）　（空中頂點）↓↙←→+強P



## 花和尚－魯智深

### ARCADE MODE

飛影旋殺陣（武）　↙（貯）→+P（中擊中時→+中P追打）（強擊中時→強P追打）
羅刹（武）　（空中）→←→+P
狼牙滅凍（無）　↓↙←+P
狼爪滅凍（無）　↓↙←+K
起雲煙（共）　←↙↓↘→+P（緊按P按桿回轉可加三段加強力量）

### SPECIAL MODE

飛影旋殺陣　中、強P擊中時+P追打

### 超必殺技

地獄波乘（1、共）　（接近）←↓↙+P
真炎起雲煙（3、無）　→←↙↓↘→↓↘+強P

## 黑旋風－李逵

### ARCADE MODE

地裂斷（共）　↓↙←+P
火炎息（共）　→↓↘+P
黑旋風（武）　←↙↓↘→+P（連按可延長時間）

### SPECIAL MODE（追加）

李逵颱風（共）　（空中頂點）↓↘→+K

### 超必殺技

斬開炒勻（1、武）　←↓↙→+P
地裂爆炎碎（3、無）↓↙←↙↓+強P

## 入雲龍－公孫勝

### ARCADE MODE

幻魔烈靠（武）　←（貯）→+P
幻魔破膝腳（武）　←（貯）→+K（+K追打）
掃地殺（共）　↓↘→+K
烈鏢殺（共）　→←→+P
風車殺（共）　↓↘→+P
幻縛仙擊（武）　（接近）→↘↓↙←↓+P
三角蹴（共）　（跳牆）→+P

### 超必殺技

東西南北中央不敗彈（1、無）（空中頂點）↓↘→+P
猛襲肉彈跳（武、3）　↓↘→←↘↓↙→+強P



## 神行太保－戴宗

### ARCADE MODE

神行法一（共）　（自己後方出現）→↘↓↙←+弱K
神行法二（共）　（原地出現）→↘↓↙←+中K
神行法三（共）　（自己前方出現）→↘↓↙←+強K
神行法四（共）　（自己上方出現）→↘↓↙←+小+中+強K
神行法五（共）　（對手前上方出現）→←↙↓↘→+弱P
神行法六（共）　（對手後上方出現）→←↙↓↘→+中P
神行法七（共）　（對手前方出現）→←↙↓↘→+強K
神行法八（共）　（對手後方出現）→←↙↓↘→+小+中+強P
飛翔波（共）（可連續輸入五次）　（空中）↓↘→+P
落鳳捶（共）　→↘↓+P
烈波掌（共）　↙（貯）→+P
三角蹴（共）　（空中）搖桿反方向+任何鍵

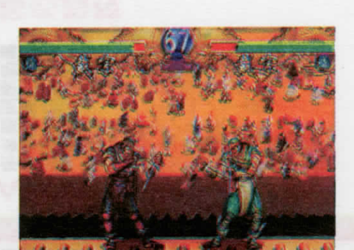
### SPECIAL MODE（追加）

神行法一（共）　（自己後方出現）↓↙←+弱K
神行法二（共）　（原地出現）↓↙←+中K

神行法三（共）　（自己前方出現）↓↙←+強K
神行法四（共）　（自己上方出現）↓↙←+小+中+強K
神行法五（共）　（對手前上方出現）↓↘→+弱P
神行法六（共）　（對手後上方出現）↓↘→+中P
神行法七（共）　（對手前方出現）↓↘→+強K
神行法八（共）　（對手後方出現）↓↘→+小+中+強K
烈波掌（共）　↙→+P

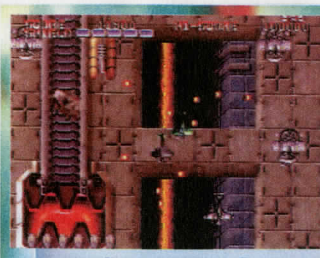
### 超必殺技

擊斬靠（1、無）　↓↘→+K
天羅剛掌波（3、武）→↘↓↙→+強P






# 無責任新 GAME 評壇



**無責任編輯 赤目黑龍**

## 評分

人物/ 機械：3分
畫面：3分　投入度：3.5分
音樂/ 音效：3分　原創性：2.5分
故事：——　難度：2.5分
操作性：3.5分　平均分：3分

### 好易好易好易玩

正！自從玩過《通天閣》之後，差點兒對射擊遊戲產生厭惡感，幸而這時出現一隻救世的《鐵甲飛空團》，噢！天呀！這遊戲真是來得非常及時，而且出來的後果真是令人非常滿意，YEAH！

遊戲方面，戰機的設計真是不俗，雖然有些戰機是有點兒怪相，不過玩過之後便發遊戲不是以戰機外貌來判別的。雖然這隻《鐵甲飛空團》給人一種很易玩的感覺，不過，事實上其難處是在HARD MODE之上的，天呀！真是很難玩呢！

機種：PLAY STATION
製造商：SANTOS
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



## 鐵甲飛空團



**無責任編輯 赤目黑龍**

## 評分

人物/ 機械：4分
畫面：3分　投入度：4分
音樂/ 音效：3分　原創性：4分
故事：——　難度：2.5分
操作性：3分　平均分：3.35分

### 舊嘢有好！

又出了！《NAMCO MUSEUM VOL.2》終於也推出了！自從上次玩過《VOL.1》之後，真是不知等了多久才等到這隻第二集推出呢！真高興！不過，平心而論，這次推出的遊戲也比上次的失色了少許。

雖然說是失色了少許，但是遊戲之中製作人員所付出的努力是有目共睹的，單是OPENING已叫人嘩然，而再看遊戲之中各個房間的設計，便更叫人欣賞這群製作人的心機及熱誠。不過，遊戲始終是舊的，可能會令一些人感到不快，但對黑龍而言，這些遊戲便是伴着我們成長的見証。

機種：PLAY STATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：ETC
價格：5800A日圓
容量：CD-ROM



## NAMCO MUSEUM VOL.2



**無責任編輯 赤目黑龍**

## 評分

人物/ 機械：2.5分
畫面：3分　投入度：3分
音樂/ 音效：3分　原創性：2.5分
故事：——　難度：4分
操作性：3分　平均分：3分

### 釣魚都會釣出火

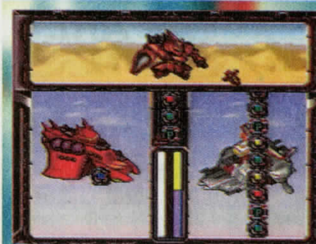
嘩！有冇攪錯！點解釣來釣去都釣唔啱魚㗎！都唔知係唔係假嘢，不過呢？遊戲裏面嗰位姐姐又幾……嘻嘻嘻！講真嗰句，自己以前耐唔耐都會去釣下魚，不過，近年來也沒有這樣的時間了，而且身邊的事務又多，所以現在差不多怎樣釣魚也記不起了。

這個遊戲的確能帶出那種釣魚的趣味出來，小至魚鈎，大至釣魚桿及垂釣點遊戲之中也有顧及到，所以說這遊戲是非常不俗是沒有誇大的，那些真人的畫面的確能做出釣魚的真正感覺，GOOD！

機種：PLAY STATION
製造商：BPS
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



## 松方弘樹世界釣魚樂



**無責任編輯 PUYU神**

## 評分

人物 / 機械：3.5分
畫面：3.5分　投入度：3.5分
音樂 / 音效：3分　原創性：4.5分
故事：——　難度：4.1分
操作性：3.8分　平均分：3.7分

### 確實是一種大相庭徑的玩法

筆者一向喜歡玩PUZZLE GAME，這是其他編輯也知的事，但卻不是任何「狗屎垃圾」的PUZZLE GAME也會拿上手玩的。

首先，在最初看到這GAME的時侯，感覺並不是太好，心裏總是覺得只是一個以「高達」為賣點的「綽頭」GAME，或是一個極普通的「行貨」GAME。但經過筆者詳細研究和長時間的試玩後，發覺這是一個極為創新的PUZZLE GAME。何解？因為這GAME並不像以往的PUZZLE GAME般要將那些方塊組合和消除，而是要不斷把它弄高才可以增加自己的攻擊力；這確實是一種大相庭徑的玩法。

說到遊戲的質數，可說是向廣大的「高達」有所交待了。以其容量來說，遊戲中的畫面已經算相當不錯了；美中不足的是每玩一場的時間都很長，節奏稍為慢了一點。

機種：超級任天堂
製造商：BANDAI
售價：8800日圓
遊戲性質：PUZ
容量：8M

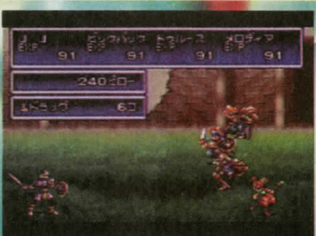


## SD GUNDAM POWER FORMATION PUZZLE




# 無責任新 GAME 評壇

## BAHAMUT LAGOON



**無責任編輯 PUYU 神**

### 評分

人物 / 機械：3.8 分
畫面：4.1 分　投入度：3.5 分
音樂 / 音效：3.8 分　原創性：4.4 分
故事：4 分　難度：4 分
操作性：3.5 分　平均分：3.89 分

### 每一條龍的外型都設計得十分有性格，充份表現出各種不同的屬性

以培育龍為主的《BAHAMUT LAGOON》實在是一隻很有看頭的模擬遊戲，而且更是由 RPG 中的名牌 SQUARE 負責開發，相信不用多介紹大家也會去玩的；但對於這麼的一個好GAME，筆者沒有理由不講它一講。

首先，在遊戲畫面方面，《BAHAMUT LAGOON》可說是非常地漂亮，完全繼承了SQUARE一貫的優良傳統；每一條龍的外型都設計得十分有性格，充份表現出各種不同的屬性。至於人物和背景等仍都是 SQUARE 的強項，再加上一艘艘十分有型有款的戰艦……以其 24M 的容量來說，已經是很好的了。

而其最特別的賣點——龍的培育，就真的是非常有趣，看着自己一手培育的龍一日一日長大，心裏實在是非常興奮！

機種：超級任天堂
製造商：SQUARE
售價：11400 日圓
遊戲性質：S.RPG
容量：24 M



## POLICENAUTS

**無責任編輯 PUYU 神**

### 評分

人物 / 機械：3.8 分
畫面：3.8 分　投入度：4.4 分
音樂 / 音效：4.1 分　原創性：4.3 分
故事：4.3 分　難度：3.9 分
操作性：3.9 分　平均分：4.06 分

### 故事情節充滿了張力，令人大有一口氣玩下去的衝動！

早在數個月前，筆者已經十分渴望玩3DO版的《POLICENAUTS》。但遺憾地到了3DO版《POLICENAUTS》正式推出的時候，筆者又苦無機會看個清楚，玩個痛快……只能從朋友口中得知這 GAME 怎樣怎樣的好玩。

幸而到了最近 PS 版推出後，筆者終於可以有得玩了。無可否認，《POLICENAUTS》的而且確是一隻很高水準的 AVG，由於編劇出色的關係，所以故事不單吸引，而情節更是充滿了張力，令人大有一口氣玩下去的衝動！

可惜的是，PS 版中的動畫質數竟然比 3DO 版稍稍遜色了一點，照計 PLAYSTATION的重播動畫機能是不會比3DO差的，這點真是令人摸不着頭腦……幸好在PS版中又比3DO版多了一些對白，令玩者可以更了解故事的發展。

總括而言，喜歡 AVG 而又未玩過 3DO 版的 PLAYSTATION 用家，實在要玩一玩本 GAME，感受一下當中的特別氣氛。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
售價：6800 日圓
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM × 2



## SIDEWINDER



**無責任編輯 ARES**

### 評分

人物 / 機械　4 分
畫面　4.5 分　投入度　4.5 分
音樂 / 音效　4.5　原創性　3 分
故事　——　難度　3 分
操作性　4 分　平均分　3.9 分

### 攻略時那一份投入感簡直無語倫比

自《AFTER BURNER》後己迷戀此類射擊遊戲多年，鬼咩！睇到湯告魯B套「高槍」之後，個個男人都以為自已真係機師，卒之啲類飛機射擊 GAME 咪抬頭囉，始終一句：英雄感作祟。至於在歷史上，自上一次《ACE COMBAT》後筆者亦已很久沒有再燃起揸飛機的戰鬥意欲，好衰好唔俾我見啲隻 GAME，於是不理三七廿一便隊爆佢，之後發覺原來喺好嘢嚟，於是便找 ICEMAN 寫攻略，因為佢比我更熟啲類 GAME，而卒之佢都玩到哇哇聲。

至於在評價方面，不論畫面、音效及操作此遊戲均在《ACE COMBAT》之上，我唔係話《ACE COMBAT》差（唉！癈是俾人文字獄啦），而係對比《ACE COMBAT》及《SIDEWINDER》兩隻好GAME，《SIDEWINDER》的確是有更高的水準，而且在攻略時那一份投入感更是無語倫比。過年喇，有錢喇，玩新GAME嘅話我就實買佢喇（我買都係470蚊咋，簡直超值）。

機種：PLAY STATION
製造商：ASMIK
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓



## 水滸演武



**無責任編輯 ARES**

### 評分

人物 / 機械　3 分
畫面　3 分　投入度　2.5 分
音樂 / 音效　2.5　原創性　2 分
故事　——　難度　1 分
操作性　3 分　平均分　2.4 分

### 班移植人員有做嘢

記得上次玩《水滸演武》是於 SATURN 版中，當時真真玩至拎曬頭。之後，近排試過隻PLAY STATION版，結果都係拎頭，不過可以拎少兩次，點解？班移植人員有做嘢囉，可惜本質係低即係低，下過苦功都無用，陰功。

從遊戲模式來說，分為「街機版」及「特別版」本來是不俗的構思，不過老實講，邊個會咁身痕仲走去玩嗰個「好評如潮」嘅「街機版」吖，除非你個街版好似「媽叉FIGHTER」咁勁啦，有咁好口碑就會馨香嘅，如果唔係就唔該摺埋彈開一邊，咪阻住哂。至於在操作系統方面，值得一讚的便是人物的必殺技有條件地要求有或無武器才能使用，而人物亦能將武器隨意投去（不過執唔番嘅）。此安排的確會令遊戲進行時的變化大增，而且在 PLAY STATION 版中的確是改進了不少，如不論是過場或爆機的對白也有配音，另外畫面亦比 SATURN 版細緻了些，不過可惜問題是遊戲本身的難度設定就太低，而且本身先天不足，故遺憾地移植人員的勞力也似乎是徒然了。

機種：PLAY STATION
製造商：DATA EAST
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓




# 無責任新 GAME 評壇



無責任編輯 **ARES**

## 評分

人物／機械　4 分
畫面　4 分　投入度　4 分
音樂／音效　3.5 分　原創性　3 分
故事　4 分　難度　——
操作性　3.5 分　平均分　3.7 分

## 用滑鼠玩正好多

話時話，我都恨咗玩隻《POLICENAUTS》好耐，不過當年又無做白老鼠買嗰架自稱好勁嘅 3DO，於是唯有望住隻《POLICENAUTS》流口水，好彩依家有 PLAY STATION 版啫。老實說，以《POLICENAUTS》的遊戲類型來說根本有有難度可言，事關啲類 GAME 的大前題是故事，而《POLICENAUTS》便合符到合格水準的要求，結構頗為嚴緊。至於不能不提的便是遊戲中的作畫十分出色，此外不論是開場或遊戲中的場面均處理得十分不俗，電影感十足，有加上聲優陣容的偉大及各人均有水準表現，玩者在不知不覺間已深深地代入故事中。而在看過幕後的製作陣名單時便發覺原來當中不乏「有勢力人仕」，因此信心上亦提高了不少。

至於不滿處方面，唯一之處便是播片的畫面質素竟然失腳，喂！無理由 PLAY STATION 嘅質素會同 3DO 差咁多或重差個喎？最後，筆者亦有一個忠告給有興趣攻略此遊戲的玩家，那便是請用滑鼠玩，正好多㗎！

機種：PLAY STATION
製造商：KONAMI
售價：6800 日圓
遊戲性質：AVG
容量：CD-ROM × 2



## POLICENAUTS

無責任編輯 **KAN**

## 評分

人物／機械：1.9 分
畫面：2.5 分　投入度：1.8 分
音樂／音效：2.6 分　原創性：2.6 分
故事：------------　難度：3.7 分
操作性：2.7 分　平均分：2.54 分

## 家中也享釣魚樂

小弟在打這份稿之前，剛這隻GAME中放了魚餌，現在已經過了差不多 15 分鐘，仍然是無魚問津的，為了不想浪費時間，現在只好一手控制魚絲，一手按鍵盤。（？！）

其實筆者對於釣魚仍門外漢一名，對釣魚的遊戲更沒有甚麼好感。因為本人曾經玩過一隻超任釣魚GAME，足足等了2小時可是仍然是一條魚也沒有上釣，於是我就將釣身魚及個悶字畫上等號。然而時代進步，現在連次世代主機也有釣魚GAME，當然其內容會比超任的豐富，例如有個「教學模式」，是儲有一些專業釣魚的基本知識，我想對一些對釣魚有極濃厚興趣的是富有人仕是有用的。不過最利害的都是用了PLAYSTATION的播片功能，使遊戲的可觀性及真實性增加。WELL，筆者就覺得此 GAME 是給那些釣魚發燒友於下雨天時在家中頂癮用的，作為一個健康的青少年，想釣魚還是去海邊吧。

機種：PLAYSTATION
製造商：BPS
價格：5800 日圓
類型：SPT.
容量：CD-ROM



## 松方弘樹之釣魚樂

無責任編輯 **KAN**

## 評分

人物／機械：1.0 分
畫面：2.2 分　投入度：1.8 分
音樂／音效：3.0 分　原創性：1.9 分
故事：------------　難度：2.5 分
操作性：2.7 分　平均分：2.157 分

## 漫畫人物大激拼！

好像現在所有被 TV 化的 JAMP 漫畫都會推出電視遊戲，而這隻「忍空」亦不例外。雖然今次是於次世代主機上出現，之不過效果也不是太好。筆者就對那2D人物於3D場景中戰鬥的表現手法有點不滿意，實在太生硬了，人物與背景根本是格格不入的。而且也見到製作人員有點偷工減料，例如人物動作是「逐格重播」的，明顯是動作畫面繪得不夠。還有那個所謂爆機畫面，不論玩甚麼難度、用甚麼人物、續不續版也好，都是那十數張硬照而已，令筆者覺得製作人員實在有點馬虎了事。至於人物的必殺技方面，與其他格鬥遊戲的太相似，如果可以加多點自創原素的話會令玩者覺得有多一些新鮮感。而現在這 GAME 給我最大的感覺是：商業味太重。

如果要筆者提出這隻 GAME 較有趣的地方，我會說是 GAME 中那些千奇百怪的GAG技，的確會令玩者「眼前一亮」，亦不得不佩服日本人那些古怪念頭。

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM
類型：FIG.



## 忍空－強氣的傢伙大激突！

無責任編輯 **KAN**

## 評分

人物／機械：3 分
畫面：2.5 分　投入度：3.1 分
音樂／音效：2.4 分　原創性：3.4 分
故事：------------　難度：4.2 分
操作性：2.9 分　平均分：3.071 分

## 導彈唔夠用呀！

又是一隻 3D 射擊遊戲，最近於市場上這類 GAME 已非常多，實在令筆者有點納悶。不知是否先入為主的關係，這類 GAME 之中本人還是最喜歡 NAMCO 的【ACE COMBAT】，其他的總是不能帶給我投入感。就以這隻GAME為例，一點也感覺不到自己是坐於一架直昇機上，因為直昇機是不可能平 到這個地步，現在就如坐於吊車上與敵人玩牛仔遊戲。

然而這 GAME 也不是一無是處的，因為這遊戲的難度也頗高，就如有大量目標須破壞但導彈卻只得十數枝，故武器之分配也給玩者一定的挑戰性。而這 GAME 的保護任務也頗多，要保護一班有自殺傾向的目標也是一件令人非常頭的事。

機種：PLAYSTATION
製造商：CORE
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM
類型：STG



## THUNDER STRIKE 2




# 無責任新 GAME 評壇

## 七水晶傳說



無責任編輯 米奇

**評分**

人物／機械：3.5分
畫面：4分　投入度：4分
音效／音樂：3分　原創性：3.8分
故事：3分　難度：3.5分
操作性：3.5分　平均分：3.54分

### 喜歡它的色彩單純而豐富，那些人物也單純又趣緻。

PLAY STATION 有兩個動作 GAME 是米奇覺得非玩不可的，一是《JUMPING FLASH！》，另一個就是這遊戲。雖然這遊戲所用的多邊形不多，也只用了很少材質貼圖，但米奇就喜歡它的色彩單純而豐富，那些人物也單純又趣緻。假如造上太花巧的話，我反而擔心遊戲會不會有那麼流暢。清晰分明的地圖很少出現令人混淆的地方，隨機出現的迷宮設計也很有趣，用來鍛煉方向感最好不過。比較美中不足的地方是版數太少，只有兩個角度差不多的視點也不太符合玩者對玩3D視點的要求。但總體來算也是個好玩的遊戲。

機種：PLAY STATION
製造商：XING ENTERTAINMENT
遊戲性質：ACT
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



## SIDEWINDER




無責任編輯 米奇

**評分**

人物／機械：4.2分
畫面：4分　投入度：4分
音效／音樂：3分　原創性：2.8分
故事：3分　難度：4分
操作性：2.8分　平均分：3.48分

### 不明白這遊戲的敵機怎麼總愛做「神風敢死隊」

最初玩這個遊戲時，實在對它的操作有點不習慣，因為它不像一般戰機遊戲那樣以十字掣來轉圜，不過，這也算太難適應。這遊戲跟《ACE COMBAT》一樣是狗鬥戰，但玩起來感覺完全不同，這遊戲的任務變化較大，地形變化多，顯示也較為清晰。它對飛彈命中目標的判定也不太相同，幾乎一定要從背後放飛彈。最不明白這遊戲的敵機怎麼總愛做「神風敢死隊」，飛行方式簡直是橫衝直撞，很多時不知怎的就給從橫邊飛來的敵機撞死，認真不明不白。不知怎的到現在還未見對應的飛機桿來港，到港的話一定要試試是甚麼感覺。

機種：PLAY STATION
製造商：ASMIK
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



## 鐵甲飛空團



無責任編輯 米奇

**評分**

人物／機械：4分
畫面：4.5分　投入度：3.5分
音效／音樂：3.5分　原創性：3分
故事：——　難度：3.5分
操作性：3.5分　平均分：3.64分

### 這遊戲簡直就是賣大包

我想再沒有一個平面射擊遊戲比這個《鐵甲飛空團》更易玩的了。像米奇這種手指反應遲緩的人也能輕易過關，這遊戲簡直就是賣大包。除了非常容易之外，米奇最欣賞它的3D景物，令人有耳目一新的感覺。各種飛機都有它的特色，三種不同的攻擊都能派上用場，這不是所有多武器STG都能計設得好的。但米奇不明白為甚麼有關方面把這遊戲的HARD MODE設計得那麼可怕，跟 NORMAL MODE 相差那麼多。這是為了給老手玩而設的嗎？

機種：PLAY STATION
製造商：SINTOS
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



## 鐵甲飛空團




無責任編輯 J.J

**評分**

人物 / 機械：3.3分
畫面：3.6分　投入度：3.5分
音樂 / 音效：3分　原創性：2.5分
故事：——　難度：4分
操作性：3.5分　平均分：3.34分

### 可無特別困難地完成

射擊遊戲似乎是次世代機最喜愛推出的其中一種遊戲性質，但並不代表你一推出就一定會有市場的，最好的例子當然要算是上次推出的通天閣。今次的鐵甲飛空團雖然不是十分靚，但亦有六、七分的了，最少肯以多邊形來製作敵機的原型，可見生產商的認真，四種主角機亦各有各的使用秘訣。這遊戲的另一優點是正如它的宣傳海報上所寫的一樣易玩，只要間中有玩玩射擊遊戲的人亦可無特別困難地完成EASY及NORMAL的難易度，只是這遊戲為何會 OP 欠奉的呢？

機種：PLAY STATION
製造商：SINTOS
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM



# 無責任新 GAME 評壇




無責任編輯 J.J

## 評分

人物 / 機械：4 分
畫面：4.6 分　投入度：3 分
音樂 / 音效：4 分　原創性：3 分
故事：——　難度：——
操作性：3 分　平均分：3.6 分

### 加插了一些「玩嘢」的體驗遊戲給玩家

最初看日本雜誌的資料時，便已經對這遊戲很感興趣，因為既然日本人明知這種性質的作品市場有限，便一定會花心思去增加它的吸引力，而結果亦不負所望，首先是在PS的播片機能下，遊戲中的映像片段相當幼細，而對於由生命誕生到人類出現為止的進化過程解說中，除了每一世代都有着高質素的CG畫面外，還加插了一些「玩嘢」的體驗遊戲給玩家，在下印象最深刻的便是那猴子捉香蕉的小遊戲。不過，若是你只希望玩一些追求官能刺激的遊戲的話，對不起，這遊戲可能會不太適合你了。

機種：PLAY STATION
製造商：MEDIAQUEST
遊戲性質：ETC
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM × 2



## LIFE SPHERE




無責任編輯 J.J

## 評分

人物 / 機械：2.3 分
畫面：2.3 分　投入度：4 分
音樂 / 音效：2.5 分　原創性：1.5 分
故事：——　難度：3 分
操作性：3.5 分　平均分：2.73 分

### 試問又怎能不買呢？

要評價《NAMCO MUSEUM》這類總集式作品是很困難的，因為以機能上來說，雖然PS版增加了一個博物館模式，但遊戲本身就絕對是上兩代家庭機亦做到的，不過，若生產商推出一個重新製作的版本，就沒有了當年那種感覺了 (而且亦有可能維持不了現時的售價) 。

今集中，在下最喜歡玩的是其中的鐵板陣 (XEVIOUS) ，雖然不論在當時或現在都玩得不精，但主角機射中鐵板時那種音效，卻是到今天仍記得的，加上可在博物品看這遊戲的珍貴資料，試問又怎能不買呢？

機種：PLAY STATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：ETC
價格：5800A 日圓
容量：CD-ROM



## NAMCO MUSEUM VOL.2



無責任外稿
支援隊隊長（自稱）ZAC

## 評分

人物 / 機械：2.9 分　操作性：2 分
畫面：2.5 分　投入度：4 分
音樂 / 音效：3 分　原創性：3 分
故事：5 分　難度：2.5 分
(每一句對白都精采！) 平均分：3.5 分

### 魔陀羅引發了「幼稚園效應」

正！完全沒有血腥暴力的GAME，遊戲中的「惡黨」極其量也只是叫我們的主角們去買吓蕉、還吓「間帶」，最多都係阻吓街，完全唔駛「打鑊甘」，睇怕啲家長都唔怕啲仔女學壞。

最可怕都算係入面啲設定，幾個幼稚園學生，竟然搞到落迷藥，又用金卡買貴衫。個鎮又鬼咁和平，帶住隻等身大嘅「蟬」週街走都冇人理，「對決」方式竟然係「剪刀、石頭、布」…真係「頂癮」。

機種：SFC
製造商：DATAM POLYSTAR
價格：9800 日圓
類型：RPG
容量：16M



## 幼稚園戦記 MADARA




無責任外稿
支援隊隊長（自稱）ZAC

## 評分

人物 / 機械：2 分
畫面：2 分　投入度：2 分
音樂 / 音效：2.5 分　原創性：2.4 分
故事：2　難度：3.5 分
操作性：1.2 分　平均分：2.2 分

### FIGHTER'S HISTORY 萬歲！！！

這個GAME，在街機時已不大欣賞：畫面嚇人，操作不順…總之覺得唔好。之後無聊時走去玩PLAY STATION版，發現它真的十分「地底」，由音響至必殺技，甚至人設，都好地底。ARES佢就頂唔順，就快發癲。但好可惜難度太高 (尤其當你用個PAD嚟玩) ，我就見唔到溝口誠。不過如果要玩，我就寧願玩《FIGHTER'S HISTORY》，至少都可以聽吓個旁白呀叔滿有中氣地叫：MIZUGUCHI WINS吖！

機種：PLAYSTSTION
製造商：DATA EAST
價格：5800 日圓
類型：FIG
容量：CD-ROM



## 水滸演武




# 三國英雄物語

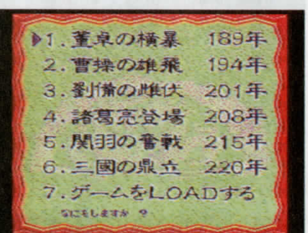
滾滾長江東逝水
浪花淘盡英雄
是非成敗轉頭空
青山依舊在
幾度夕陽紅

最近由於電視上播出了一套製作得相當認真的「三國演義」，令市面上引起了一陣三國熱，不但小說方面暢銷起來，不少「有機之人」亦開始對以三國時代為題材的遊戲感到興趣，所以今期便為大家製作這特輯，介紹一些以三國為題材的作品，好讓大家能找到一個適合自己的三國遊戲。 *TEXT:J.J*

## SUPER 三國志II

這是在超任推出的首個三國志，但其實是原系列中的第二作，玩者可選擇六個不同的時代開始遊戲，但在畫面方面較為單調，漢字的數目比往後的數集少，而戰鬥時亦只有一些寫着兵士數目的棋子在畫面上移動。

機種：SFC
製造商：光榮
發售日期：91/9/15
性質：SLG
價格：14800日圓
容量：8M




■共有6種開始遊戲的年代。



■這是遊戲內的地域全圖，白色的地區代表是中立地帶。




■選擇指令的畫面。由於人物的狀態值名字是日文，看上去有點不便。




■在城鎮的狀態值及各指令由於是全漢字，一般人都能大概估計到其意思。



■戰鬥畫面是這遊戲的最大敗筆，看上去和紅白機作品無異。

## 橫山光輝三國志



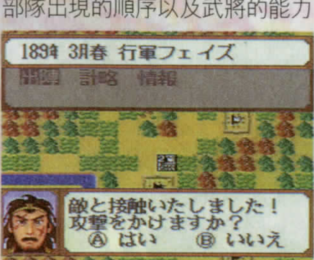

採用了日本漫畫家橫山光輝的人物設計，一個有別於傳統光榮三國志系列的作品，遊戲以三個月為一循環，每個月各要決定政略、戰略及行軍的部份，其中戰鬥時會將部隊分為主帥、騎、弓、步四支小隊，再由雙方部隊出現的順序以及武將的能力來決定勝負，但開始年代及城市的數目都較少。

機種：SFC
製造商：ANGEL
發售日期：92/6/26
性質：SLG
價格：9500日圓
容量：8M

■可選擇的年代明顯地比其他三國遊戲為少。




■第一個月份是政略回合，用來增強國家的實力。




■只有在第三個月份的行軍回合才能發見攻擊敵人。

■在兩軍對戰之前，你要先各部隊的攻擊順序。

■攻城在這遊戲中相當不易，最好能確定有足夠的軍隊才出兵。






## SUPER 三國志

光榮公司在超任推出的第3作三國志。遊戲本身是採用了系列中第一作的系統，但在畫面等各方面都比上次推出的SUPER三國志II有所改善，戰鬥部份改用了小兵士表示部隊，而選擇君主時更可對該人物的數值加入一定的變數值。

機種：SFC
製造商：光榮
發售日期：94/8/12
性質：SLG
價格：9800日圓
容量：8M




■開始年代分為5種。

■人物的圖像精細了很多。



■在決定君主後，可利用按掣來將他的能力稍為提高。



■以地圖為背景的指令輸入畫面色彩豐富得多。



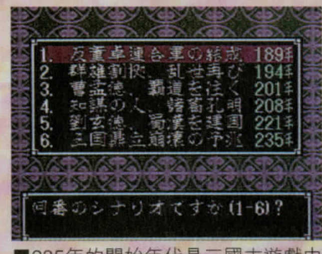
■戰鬥中用了這樣的小兵。




## 三國志III

光榮三國系列的第三作，首先是增加了新君主系統，令玩者可自行創作一個人物投身在這時代，與群雄一較高下。另一方面，戰鬥改為斜下俯視式的視點，而亦不再是局限於攻城戰，攻方要先取得連接兩城之間的道路為據點才可，戰鬥中更可要求對方的武將進行單打獨鬥。

機種：SFC
製造商：光榮
發售日期：92/11/8
性質：SLG
價格：14800日圓
容量：12M



■235年的開始年代是三國志遊戲中少有的。




■除了原有的三國人物外，更可自創新君主。




■各都市之間有道路連接，你要先通過它們才能進攻敵城。




■這一集的指令輸入畫面。



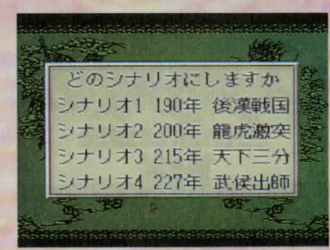

■戰鬥畫面改為斜下俯視式，更加入單打獨鬥的系統。




## 三國志正史 天舞SPIRIT

一個以即時式REALTIME方法來進行的三國遊戲，最大的特徵是使用了視窗方式的畫面構成，各種視窗的大小、位置均可由玩者自行決定，至於在戰鬥時也是以即時式的方法來進行，更有一個採用斜下俯視式視點的戰鬥系統，但操作性欠佳，游標的移動速度太慢了。

機種：SFC
製造商：WOLFTEAM
發售日期：93/6/25
性質：SLG
價格：12800日圓
容量：12M



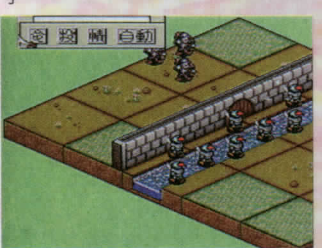

■遊戲有四種開始年代。




■任何一種年代開始之前均會有該時段的簡介。




■視窗可隨意移動可說是這遊戲的最大特色。



■戰鬥時會有這些Q版士兵出現。



■成功將敵城佔領了。

# 橫山光輝三國志2




將同名的前作強化後推出，保留了前作中操作簡易的特點，在戰鬥中下了不少改良，當兩軍對戰時，你要先率領軍隊攻城，當攻進城後便要和敵軍進行白兵戰，你更可要求和對方單挑，全部都有着不同的系統，除之此外，你更可在攻城時派兵潛入城內進行奇襲。一個不妨一玩的作品。

機種：SFC
製造商：ANGEL
發售日期：93/12/29
性質：SLG
價格：9800日圓
容量：12M




■遊戲開始年代分為三種，算是比前作有所進步了。



■遊戲中所用的地域全圖。



■雖說是強調戰鬥，但內政亦不能不注意。

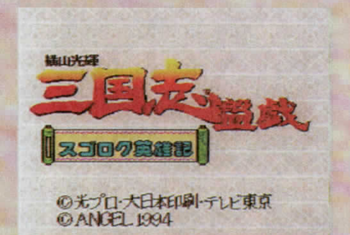


■當兩軍對戰時，先要進行這樣的攻城戰。



■然後便會按兵種分成小隊來作白兵戰。

# 橫山光輝三國志盤戲




若你認為玩得三國SLG太多的話，大可用這遊戲來換換口味，這個採用桃太郎電鐵形式來進行的三國志，同樣有着三國的著名人物登場，當你轉輪盤決定了所行的格數後，便會來到加錢、減錢等方格，若進入戰鬥方格時，便要和各種盜賊作戰，除此之外，你亦可在城市中購物，遊戲進行中亦有可能會得到武將的加入。

機種：SFC
製造商：ANGEL
發售日期：94/12/22
性質：ETC
價格：9800日圓
容量：12M



■八名君主的能力各有不同。



■遊戲就是在這種圖版上進行的。



■劉備與黃巾賊的大戰！決定了三次戰鬥的行動方式後，戰鬥便會自動進行。



■來到城市時，可利用手上的錢購買各種特殊的行動咭。




■前進途中有時更會得到武將，這樣在戰鬥時便能更有把握了。

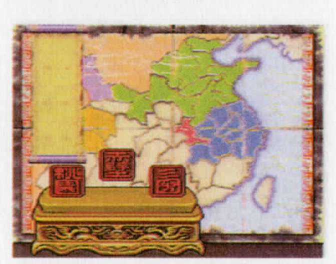






由格鬥遊戲的專家CAPCOM推出的SLG版三國志，最大的特色是那些由本宮廣志設計的人物。系統方面，加入了一種官階制，而戰鬥方面亦採用兵力及士氣同時要注意的方式，雖然比不上光榮那種超講究的正統派三國志，但畫面就製作得相當悅目。

機種：SFC
製造商：CAPCOM
發售日期：95/8
性質：SLG
價格：12800日圓
容量：12M



■遊戲的開始年代分為桃園、赤壁及三國。



■各種數值的強弱以棒狀表示，一目了然。



■其他人物之間發生的事件，均會在圖版上顯示出來。



■戰鬥會在這種超任最擅長的畫面中進行。



■劉備與張邈之戰。士氣和兵力都同樣會影響勝負。




# 三國志IV




在畫面及系統上再一次大幅度強化了的三國志系列，人物各設定了一些獨有的才能，量才而用顯得更為重要了，野戰時奇怪地改回系列中慣用的平面視點，但在攻城戰時仍保留了下來。另外，在戰爭結束後，更可利用侍中這新設的官員和敵方交換人質！

機種：SFC
製造商：光榮
發售日期：94/12/9
性質：SLG
價格：14800日圓
容量：24M

■遊戲中可用來開始的6個年代。


■各城池之間仍舊由道路連接，今次的畫面更有很大的強化。



■戰鬥畫面改回這種平面方式令人有點不滿。


■24種能力中，每位人物都總會有一些是擅長的。



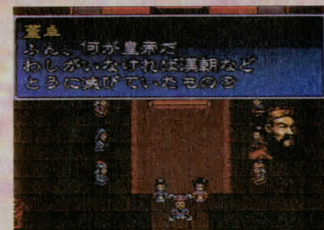
■游說對方成為同盟的畫面，若對方不滿你的條件，仍可即時加注，相當有趣。

# 三國志英傑傳




光榮的一次新嘗試，以注重故事的手法，將三國的故事以SLG的方式表現出來。每次戰鬥都是三國志故事中著名的場面，你要在有限的回合內消滅圖版上的敵人，劉備、關羽等人物均是以部隊的方式出現，在戰鬥中他們更能累積經驗值來昇級，所以亦可說這個是S.RPG。

機種：SFC
製造商：光榮
發售日期：95/12/29
性質：SLG
價格：12800日圓
容量：24M


■遊戲的序章是講述董卓的專橫及劉備的掘起。


■在每一戰開始之前，均會顯示出該圖版的地形。


■除了人物的HP外，攻擊力和防禦力亦一樣重要。


■策略是一種近似魔法的東西，它可助你攻擊敵人或回復HP。


■當有重要的戰鬥發生時，便會以這種單挑的方式進行。

# 三國志列傳 亂世群英




第一個在家用機推出的全中文版三國志作品，遊戲由於是全中文，不會再有看不懂的情況，投入感自然大增。這遊戲的另一特色是圖版沒有HEX或區域的劃分，玩者可自由地讓武將走到任何地方。此外，武將單挑時的手動操作，亦令不少本來不擅長SLG的人亦玩得津津樂道。

機種：MD
製造商：SEGA
發售日期：91
性質：SLG
價格：——
容量：8M


■當年這遊戲的推出對MD的用家實在是一個驚喜。



■遊戲中所用的中文相當地道，單是這「本用想搞甚麼」已經令你要拍手叫好……



■人物的能力值亦相當簡單易明。


■當戰鬥開始時，首先會進行部隊與部隊的交鋒。



■若對方接受你的挑戰，便會進入這種充滿迫力的對決畫面。

# STREET FAXER

文：FUKUDA

## PS／《FINAL FANTASY VII》年尾推出！

◆正當眾人在盤算着 SQUARE 怎樣以 N64 的機能，造出如他們在推廣 N64 的機能時所拍攝的《FF 6》精采 3D 動畫一樣正斗的畫面效果時，筆者在執筆之日竟然收到一個超級令人震驚嘅消息——SQUARE 決定於 96 年 12 月把他們的重頭大作《FF》系列的第七集放在 PS 上推出！

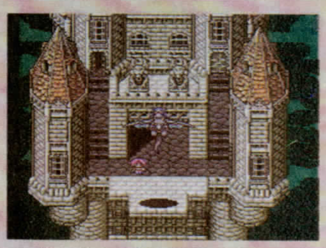
本來，幾週前就有傳聞指 SQUARE 有意加入 PS 嘅生產行列，但當時並未獲得確認；想不到在短短的十多天後，竟然看到 PS 版的《FF7》的開發畫面，SQUARE 此舉可真是「早有預謀」了！

從SQUARE發布的資料及圖片，可看出他們的工作人員已開發此作一段日子，因為在畫面的表達和精密度上，這種質素絕非是兩三週內所能做得出來。而且，幾名主角的設定亦已完成（可是並非由天野喜孝所繪，難道天野先生抽不出時間嗎？）；還有最重要的是其戰鬥畫面，據現時手上的資料所知是像先前的N64 3D 宣傳 CG 般，以 REAL TIME RENDERING 所造的，因此這作品絕對不是搞小動作，而是實牙實齒的第七集。

那又為點解會以 PS 為橋頭堡呢？根據 SQUARE 副社長兼《FF》系列的生父坂口博信指出，由於《FF7》的容量實在太巨大，需要兩枚 CD 才裝載得下，因此在以 CD-ROM 為軟件媒介的 PS 是最適合不過的，否則怎能以 5800 日圓的平價去增加競爭力呢？另一方面，PS 的播片機能與畫面處理上都比 SS 優勝，而且 PS 還有一項殺手鐧——就是內藏專門處理 3D 多邊形的晶片，這對 SQUARE 來說可是如虎添翼。

PS確實是一架很適合出充滿3D畫面的《FF7》的理想機種，這其實並非無跡可尋。首先，在這一年內SQUARE一直都向外界招攬了不少 3D CG 人才，再加上《FF6》CG 的表現，可看出他們是想向 3D 界進發的。第二，淨講 SQUARE 的台柱《FF》系列，係人都知在畫面表達上是愈出愈好的，因此PS的優秀畫面表達機能正好切合了這要求（單看射擊遊戲《PHILOSOMA》便可見一班）。第三，在其他以 CD-ROM 為主的機種 SS，已經有很多「正在排隊」的 RPG 大作，例如《DARK SAVIOR》、《AIR'S ADVENTURE》、《ALBERT ODYSSEY 外傳》及《天外魔境外傳》等；相反在PS的RPG則不多，正好是一個既可協助PS又對自己有益的黃金機會。最後又是最重要的，就是「CD-ROM」，試問一隻比起《FF6》容量大數百倍的續篇又怎能以盒帶推出呢？難度要成600MB ROM？這又怎賣5800日圓呢？說到這裏，筆者不禁產生了另一個疑問，就是 SQUARE 會否加入其他以 CD-ROM為軟件媒體的遊戲機？想玩《FF7》的玩家們，可以儲定錢買 PS喇。（緊急消息：SQUARE剛公布將於今年十二月推出 WINDOWS 95 專用遊戲，詳細情形下期再告訴大家吧。）







■《FF4》至《FF6》是超任上的經典，令超任的銷量提高不少。《FF7》在 PS 上推出會否令這主機更受歡迎呢？ N64 會否受到影響呢？

◆BPS 將會在 PS 上推出俄羅斯方塊的最新版本《俄羅斯方塊 X》，三月下旬發售，售價 5800 日圓。

◆記不記得很多年前街機出了一隻叫《成龍》橫向動作遊戲，一路行一路打蛇罐的呢？現在有機會在 PS 上再玩了。I'MAX 將會在 4 月推出一隻名為《IREM ARCADE CLASSICS》的新 GAME，形式上和 NAMCO 所出的《NAMCO MUSEUM》相似，價格未定。另外，I'MAX 的《花札 GRAFITTI 戀之物語》亦將會在五月推出。

◆ VAP 的波子機新作《PINBALL FANTASY DELUXE》將在 9 月面世，售價未定。

◆由 IMAGINEER 推出的 SLG《銀河少女警察 2086》將會在 3 月 22 日發售，內容是講述一名屬於銀河警察部的少女，與外星人罪犯作戰的育成遊戲，遊戲性質似《美少女夢工場》和《WIZARD'S HARMONY》，預定售價 5800 日圓。

◆在電腦上大受歡迎的《CIVILIZATION 世界七大文明》將會由 ASMIK 推出 PS 加強版。玩者是一個民族的指導者，如何去令民族強大起來是本遊戲的主要目的，4 月發售預定，價格 5800 日圓。

◆西遊記又出PS版？看真原來是一隻名為《SUPER忍者悟空》的新 GAME，由 SANTOS 出品，是一隻由玩者控制孫悟空的橫向動作遊戲，6 月發售。

◆差啲唔記得講《CRIME CRACKERS2》，SCE 出品，96 年夏天推出。

## SS／KOF95 定於 3 月 28 日登場。

◆各路《KOF》人馬要注意了！SS 版《KOF'95》已定在 3 月28日發售，售價7800日圓，除CD外更附送一件神秘禮物！是甚麼？還沒公布哩。有進一步消息筆者便第一時間向大家報料。

◆喜歡《MK》的人要留意了——SS 版的《龍爭虎鬥 2 完全版》現已改為 3 月 1 日發售，售價 5800 日圓。

◆ CAPCOM 除了在 2 月 23 日的《VAMPIRE HUNTER》外，竟然還會推出移植街機以外的新作，就是名為《麻雀好本領》的麻雀 GAME，由著名的職業雀士井出洋介監修，登場角色共有 16 人，4 月發售。

◆薛高來了！由 MIZUKI 推出的《薛高足球》將會在 3 月 22 日發售，內容包括了大量數據資料以及由薛高「親身」示範的基本練習法，售價 5800 日圓。

◆在 PS 版推出《水滸演武》冇耐，又到 SS 推出其續篇《水滸演武～風雲再起～》，同樣是 DATAEAST 出品，今次更加入了這公司的其中一作《FIGHTER'S HISTORY》的主角溝口，實行 CROSS-OVER 一番，3 月 22 日發售，售價 5800 日圓。

◆除了剛才所說的 GAME 外，還有一堆新 GAME 的情報。首先是由 CLEF 推出的 RPG《BRAIN BATTLE Q》，3 月 15 日發售，4800 日圓；《PLAYBOY 卡拉 OK》VOL.1 與 VOL.2（暫稱），兩隻都是 18 禁，由 VIC 東海推出，3 月下旬發售，5800 日圓；BPS 的《俄羅斯方塊 S》（暫稱），相信與 PS 版的《X》相似，3 月下旬，5800 日圓；《NOVA STORM》，一隻曾推出 3DO 版的「新」作，由 VICTOR ENTERTAINMENT 出品，發售日未定；《銀河英雄傳說》，德間書店出，可是不知和 98 版有何關係，發售日未定；SOFTBANK 又會在 SS 上出兩作，分別是《BADEMUS》（暫稱）與《SIM ZOO》，發售日未定。

◆不知應否慶賀，RED 的《SAKURA 大戰》為了大幅度改革畫面質素，宣布會以雙CD形式發售；可是亦因此原因，導致要延期至 9 月才能發售。

◆唔知係唔係日本開學，3月29日特別多SATURN GAME出街，數數手指有《雷朋3世》、《三國志英傑傳》等，還有在28日的《KOF95》哩！那邊廂PS又有《鐵拳2》、《信長之野望天翔記》及《泡泡龍2》，唔知會唔會買GAME買到窮呢？

### 小道消息／炒到1600蚊嘅PS軟盤原來MADE IN HONG KONG！

◆前陣子知道美國PS出咗個同米奇大老爺嗰個貴到死軟盤差唔多樣嘅正式PS軟盤，後來又有個熱心嘅美國讀者FAX咗封信嚟，話嗰個軟盤喺美國賣80蚊美金，心想好快就會香港有得賣。點知某日行過荃灣某鋪，就見到哩隻套嘢，不過價錢就認真唔講得小——照計80蚊美金只係港紙六百幾蚊左右，但係該鋪就價1600大元，認真攞命。

炒賣哩啲事都算家常便飯，唔出奇亦無奈何，衰在不久竟然俾筆者知道樣好攞命嘅消息，就係原來哩隻軟盤係葵涌一間專做手掣嘅廠嘅出品，只係賣去美國，但係諗唔到會回流番嚟，仲炒到咁貴，我諗間廠個老細都諗唔到。當然，港產貨唔係CHEAP嘢，但應該唔會貴到咁離譜。可惜他們不做散賣，否則筆者一定買個做下測試報告，詐番啲稿費。

◆另外，哩間廠又正在生產緊一批N64手掣，問佢哋點解咁快有資料出手掣，佢哋就話美國嗰邊N64會早啲推出。咁即係話喺日版N64到港之前，會有一批美版N64水貨先到港啦！留意N64嘅讀者要諗諗佢喇。



### 澄清

◆上期筆者講過有關某間以訂GAME出名的店鋪，引來了不少誤會，所以今期特別澄清一下。

筆者所指的是近來好多時在某隻受歡迎遊戲出街前，都會有謠言說會嚟好少貨，但係到正式出街又會有好多貨出現，指的是普遍現象，並非針對某店鋪扣起貨唔賣。其實諗真啲都知，扣起啲貨對間鋪頭一啲好處都冇，套現先至實際嘛。

香港有訂GAME服務嘅鋪頭唔係好多，如果你真係擔心買唔到個GAME嘅話，哩類服務起碼可以令你唔駛擔心到時冇GAME玩。

# 街頭GAME霸王

文：ZAC

## 《沙羅曼蛇2》係咪真係易？

《沙羅曼蛇2》終於到港，我又係去「總要捅」打，又係3蚊兩隻，硬係覺得有的貴。

玩法同上集基本一樣，只不過啲OPTION就分做兩種，大OPTION同小OPTION，兩個小OPTION就會變一個大OPTION，而小OPTION係會圍住自機喺度轉同放彈仔。大OPTION同以前一樣，而且今期仲可當埋大彈用，不過用一粒就少一粒，要再食過先有嘞。放心，隻GAME入面「週街都係」。

其實隻GAME基本上同上集一樣，不過有啲地方如畫面精細咗，而且有啲嘢都幾「搞嘢」。

之不過，以前班《沙羅曼蛇》高手，經過咗差唔多十年之後，會唔會仲有番以前嘅水準呢？

另外，《沙羅曼蛇》「系列」嘅「外傳」《沙鍋曼蛇》嘅新一集《SEXY沙鍋曼蛇》都曾經到過香港，係「油器機成」出現過兩日，之後就冇咗。其實隻GAME都唔差吖！

## 美國隊長好抵玩！

上次咪講過隻美國隊長格鬥GAME嘅？啲朋友們去玩親都過唔到3隻（STORY MODE），搞到口中唸唸有詞……

但係，嗰次我同JJ去玩就發覺好抵玩，只要一個入咗錢，揀STORY MODE，跟住再揀FRIEND，然後另一個人入錢「挑」機，咁樣，兩個人就唔會對戰，而且仲可以一齊合力完成個STORY MODE。兩個人合作就易打好多：一個走埋去係咁掃腳，另一個就拉遠係咁放波，再唔係就兩個人企埋一齊輪流放波，咁就OK了。

除此之外，當兩人合力打爆STORY MODE之後，兩人又會嚟一場大對決，勝方可以獨力由頭打過STORY MODE，所以十分抵玩（至少都要打半個鐘至九個字啦！）。

## 剝美女係要剝美女

有朋友問過，試過玩剝美女剝死個大佬，都攞唔到100%，而且出現TERRIBLE字樣，個美女仲變埋「尾女」，問我點解？原因就係：如果剝得太多背景（因剝背景會扣%），又或者用得太多時間，就算剝死個大佬，個女仔都會變「尾女」、「生嘢」諸如此類，下次大家知點剝啦？

## 新年新氣象 新GAME陸續★

嚟緊嘅日子，將會有幾隻幾正嘅街機出街，好似CAPCOM嘅《D&D 2》（動作RPG），同埋SNK嘅《神凰拳》、《龍虎之拳外傳》同《NINJA MASTER'S～霸王忍法帖～》。講開《神凰拳》，其實哩隻GAME都有連續技，而且仲發展到一路打上天，再一路打番落嚟，真係攞命。而哩個《霸王忍法帖》係古裝忍者格鬥GAME，同《侍魂》一樣有武器，而且玩者可以在遊戲中途按B＋C掣收埋佢或拔出嚟同人打，都會幾激㗎。

## 隱藏人物？隱藏騙局？

近排有傳聞話《REAL BOUT餓狼傳說》有隱藏人物，我哋就哩個問題問過SNK香港代理，但佢哋嘅回覆係：唔清楚，日本（SNK）方面冇講過。

我哋編輯部戰隊同我班朋友都照足個方法嚟做，無論係連續攞5 ROUND A級或以上，都冇任何隱藏人物或隱藏畫面出現，點解？！

唔通，哩一個係騙局？




■噚，哩張相係FUKUDA上兩個星期嘅紀錄，你話有冇可能唔係A級以上吖？

## 連蘋果棋都有GAME出

近排，竟然有部蘋果棋出咗，係同電腦美女對戰。班女孩子就係《麻雀大中華圈》個班（靚靚姐姐！），但係就似乎難玩咗啲，我自己就一版都過唔到，而的「高手」就玩咗成個鐘都仲係玩緊嗰一版，如果唔係因為嗰班姐姐，我都唔會入錢……



# 秘技工場

## 一級猛料1 使用Q版賽車

遊戲：RIDGE RACER REVOLUTION
機種：PLAYSTATION

首先聲明，此秘技的輸入方法可說是神技中的神技，因為方法便是在啟動遊戲前的烏蠅機全部打倒，而且更最多只可射失3發子彈。而當玩者以此超人技倆進入遊戲後，所有賽車均會變成可愛的Q版車。


一隻不漏、一發不失！



選車時也沒有甚麼異樣


肥肥矮矮好過癮

## 三級好料3 可隨意選版

遊戲：PD ULTRAMAN INVADER
機種：PLAYSTATION

在標題畫面中，玩者只需緊按R1，跟着順序輸入→→△×□□→，成功後畫面便會有數字顯示，而玩者只要按上下便能調教進入那一版，之後選「超人模式」中的「HISTORY MODE」便行。


輸入→→△×□□→後會有數字顯示



選「超人模式」中的「HISTORY MODE」

## 三級好料3 可立刻看到爆機畫面

在標題畫面中，玩者只需緊按L2＋R1，跟着順序輸入□□△×□→→×，成功後便會立刻看到爆機畫面。


輸入□□△×□→→×


看到爆機畫面

## 二級勁料2 使用王無月斬紅郎挑機

遊戲：侍魂 斬紅郎無雙劍
機種：NEO・GEO

喺玩侍魂嘅時侯，你係唔係好想用斬紅郎呢？我都知嘅，3嘢大斬可以斬死人吖嗎！不過先此聲明，斬紅郎可以用，不過只可用以挑機，於正式的模式中是不能使用的，更不能同時出現兩個斬紅郎，而在對回電腦時便會打回完形。而於方法便是在挑機選人時將方格順序撥至「霸王丸、牙神、破沙羅、狂死郎、右京、RIMURURU、霸王丸、閑丸、NAKORURU、半藏、天草、花諷院、GALFORD、閑丸」，之後一直緊按START，直至時間只剩下03秒時再按A＋B。



先挑機


由霸王丸是左左下右右上右下右右上左左


以可斬紅郎挑機

## 一級猛料1 終於用到GUN SELECT喇！

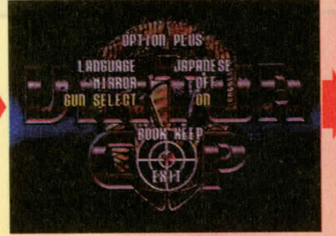
遊戲：VIRTUA COP
機種：SEGA SATURN

萬眾期待，千呼萬喚，終於知道《VIRTUA COP》點用「GUN SELECT」喇！方法很簡單，首先要有「OPTION PLUS」，之後在標題畫面中靜待白底藍字的的「SEGA」畫面，並在它消失前緊按C快速輸入↓↑→←↑↑←→，如有一聲槍聲便告成功，而之後再在「OPTION PLUS」中將「GUN SELECT」ON了便完成。至於玩者只要在遊戲中途按START暫停及上彈便可更換手槍，當中除有齊所有遊戲中出現過的槍外更有一把「電視謀殺槍」，因為它除是一把高速射性的機槍外，其彈倉更可入99發子彈，玩就係好玩嘅，不過閃就得咁勁，個電視起碼都短一年命囉。


首先要有 OPTION PLUS



在消失前緊按 C 快速輸入↓↑→←↑↑



GUN SELECT ON！



99 飛電視謀殺槍

## 三級好料3 增加使用人物

遊戲：PD ULTRAMAN INVADER
機種：PLAYSTATION

在標題畫面中，玩者只需緊按L1，跟着順序輸入□□×△→→←，成功後超人會大叫一聲。之後選「超人模式」中的「FREE PLAY MODE」，而在選人畫面中便可選到隱藏人物超人尼奧斯及超人七號21。


選到隱藏人物超人尼奧斯及超人七號 21

## 二級勁料2 進入競技場

遊戲：GUARDIAN HEROES
機種：SEGA SATURN
提供：王東雄

在第三版中，當選擇去向時如選「樹林」，那麼在打完狼群的一個場境後，如玩者跳入最入的的第三線便會自動進入競技場。而在競技場中，玩者是可賴死不走狂貯LEVEL至直決意為止的，而在離開競技場後玩者才會遇到那隻黃黃綠綠的傢伙。


使用時間沒有限制

## 一級猛料1 必勝必殺無敵雷射砲

遊戲：RIDGE RACER REVOLUTION
機種：PLAYSTATION

呵呵！使用Q版賽車的條件好難做到哩，查實當中是有些橋妙的，就是使用了絕對無敵的導向雷射砲，在目標出現時，玩者只要一按鈕便會自動將所有目標摧毀，注意，是自動索敵及一隻不留。而使用方法亦很簡單，在敵機出現同時緊按L1＋R1＋△＋SELECT＋↓便OK。

## 二級勁料2 GAPLUS中換機

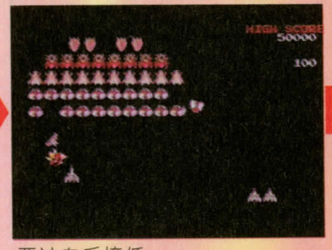
遊戲：NAMCO MUSEUM
機種：PLAY STATION

首先在遊戲開始時切勿不要攻擊及不能中招，直至所有敵人也出齊及排好隊時才飛上去射最低一層的左面第二台機，而在射中後便會有一黃色的旗仔出現但仍然不要作任何攻擊。不久後，在皇后出來時玩者便要被它撞毀，而跟着出現的戰機便會變成新機，同時玩者便可吃旗仔，由於旗仔是1 UP，故剛才犧牲的一架亦會拉過平手，而之後便正常地繼續遊戲。 提供：RAM

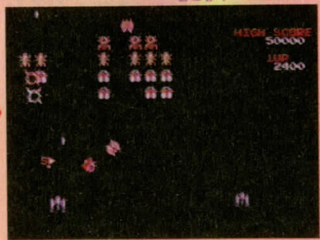
只射最低一層左面第二台



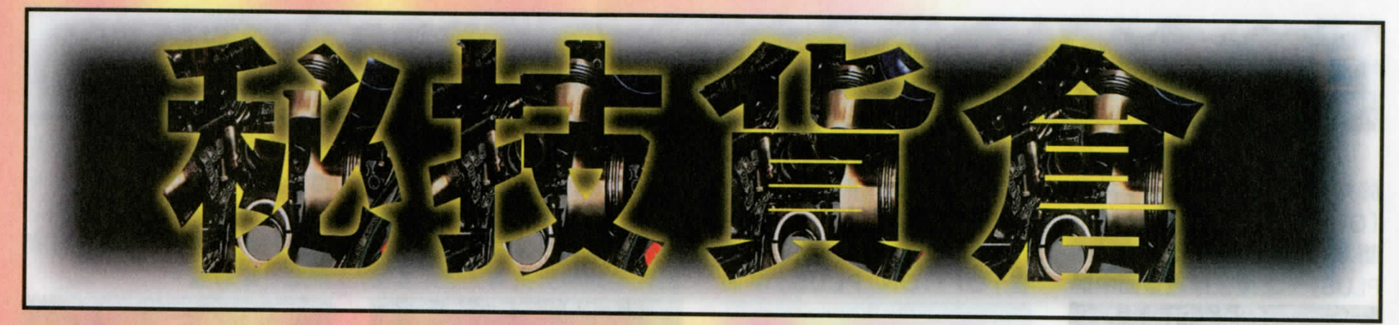
不要吃旗仔



要被皇后撞低



戰機變成新機




## ACE COMPBAT（P.S.）

### 進入隱藏模式

在爆機之後，如再進入遊戲便會發現遊戲已進入了隱藏模式「OMAKE MODE」。而在模式中玩者亦可根據不同的難易度而享受到不同的優惠。當中「EASY」是一開始便可選用所有類型的戰機，而且即使墜毀了也不會扣去隻數，可說是無限續版。至於「NORMAL」便是一開始便可選擇僱用僚機。最後「HARD」除可使用所有戰機外，更可僱用僚機及選玩所有版面進行遊戲。

### 自機變成敵方顏色

在即將LOAD碟時，玩者只要緊按R1＋○進入LOADING畫面便會令畫面變成有CD跳來跳去的版本。而玩者此時只要順序輸入↑↓←→↑←→＋R1，成功的話便會有一特別圖案於左下角出現，而在進入遊戲後戰機便會變成敵方的顏色。

### 僚機敵方的顏色

在即將LOAD碟時，玩者只要緊按R1＋○進入LOADING畫面便會令畫面變成有CD跳來跳去的版本。而玩者此時只要順序輸入R1＋START×10，成功的話便會有一特別圖案於左下角出現，而在進入遊戲後僚機便會變成敵方的顏色。

### 資金全滿狀態

在即將LOAD碟時，玩者只要緊按R1＋○進入LOADING畫面便會令畫面變成有CD跳來跳去的版本。而玩者此時只要順序輸入↓○△△△○△○△（○＋△）（○＋△），成功的話便會有一特別圖案於左下角出現，而在進入遊戲後資金便會成為全滿狀態。

### LOAD碟時的迷你遊戲

在即將LOAD碟時，玩者只要緊按R1＋○進入LOADING畫面便會令畫面變成有CD跳來跳去的版本。而玩者此時只要順序輸入↑←↓→，成功的話便會有一特別圖案於左下角出現，而LOAD碟畫面便會出現一截擊隱形戰機的迷你遊戲，至於以後在LOAD碟時也會有此遊戲出現。

### 自由改變敵機的視點

在任務開始前，玩者是可看到一連串的資料的，其中包括該版所要面對的敵人。而在觀看敵機時，如接上2P的手掣，並緊按L2＋R2再按方向桿便能隨意改變敵機的擺放，而玩者亦可從各方向觀看敵機。

## J-LEAGUE實況WINNING ELEVEN（P.S.）

### 改變比賽中可選用的視點

在標題畫面中，順序輸入↑↑↓↓←→←→×○，成功後在比賽時只要按SELECT便可選用到平時用不到的視點。

### 練習賽中選用明星隊

在練習的選隊畫面中，只要將方格指到狼頭嘜頭的大阪或大熊嘜頭的廣島，之後緊按R1＋R2，跟着再按→便能選用到明星隊。

## 實況足球2（SFC）

### 球證變成小狗

一個時常有讀者提供的舊秘技，在標題畫面中，只要用2P的手掣順序輸入↑↑↓↓←→←→BA，成功後在進入遊戲時，本來在場中跑來跑去的球證便會變成小狗，不過最恐怖的是隻狗仍然會吹你雞！

## 豪血寺一族2（P.S.）

### 使用隱藏人物JACK

在「TEAM BATTLE」模式中，在人物選擇畫面順序輸入←→↓↑↓←→←↑，之後便可選用隱藏人物JACK，至於其必殺技如下：

必殺技

POWER BEAM

↓↘→＋△or□

龍卷風腳

→↘↓↙←＋×or○

FIRE STREAM CANNON

→↓↘＋×or○

ANGRY CHARGE

↓↙←＋△（連按）

超必殺技

JACK WINDY VIOLANCE

→↓↘＋×or○

## 兵蜂DELUXE PACK（S.S.）

### 選版秘技

首先玩者要一口氣完成遊戲兩次，即兩循環，之後在標題畫面中便會追加「STAGE」一項，而玩者亦可以此自由選版，而且記憶會自動記錄於主機上。不用每次也打餐幪。

### 全裝備秘技

在遊戲中，玩者只要按START暫停遊戲，之後順序輸入↑↑↓↓←→←→BA，跟著再按START解除PAUSE繼續遊戲，而自機便會變成最強的全裝備狀態，不過要注意的是此秘技在遊戲中只能使用一次。

## 信長之野望 天翔記（S.S.）

### 隱藏故事

在故事選擇畫面中，只要玩者推到最低的「信長包圍網」，之後緊按L＋R，跟著再同時按X＋Z便能令畫面多了一個故事「本能寺炎上」供玩者選擇。

## 魔法騎士（S.S.）

### 不消耗MP也能使出魔法

在遊戲中，當光的MP用盡不能使用魔法後，玩者便可立刻改變隊形以海作頭陣，而在遇上危機時，玩者只要緊按C＋L，之後立刻再同時按C＋R便會使出光的魔法，而且在使用後海亦不會扣去MP的分毫。

## 魔法雀士（S.S.）

### 無限續版

在GAME OVER之後，玩者只要返回在標題畫面中，之後緊按R再按C進入遊戲便能在剛才GAME OVER的版面中繼續遊戲。

### 選用最後首領

在標題畫面中，玩者只要指到二人對戰的一格，之後緊按R鈕再按C鈕，成功後在對戰中便能選用故事模式的最後首領對戰。

## 超人棒球（SFC）

### 隱藏隊伍

在VS模式，於選隊畫面中，緊按X＋Y＋L＋R，之後再按START後便會出現隱藏隊伍。

## 銀河英雄傳說（SFC）

### SOUND TEST

在標題畫面中，1P及2P的手掣同時按A＋B＋X＋Y之後RESET，遊戲便可進入SOUND TEST模式中。

## 蘋果核戰（SFC）

### 選版秘技

在標題畫面中，順序輸入←↓→↓←→↓A←↓→↑→←↓→→，成功後便可選版。

### SOUND TEST

在標題畫面中，緊按L＋R，之後順序輸入←↓→↓←↑→↓←↓→↑↓↓↑↓→↓←→↓→↓←→↓→，成功後便可進行音樂測試。

### 觀看動畫

在標題畫面中，順序輸入↓↑↓←↓→↓←↓→↑AL，成功後便可欣賞遊戲中的動畫。

## 哥斯拉怪獸大決戰（SFC）

### 使用隱藏人物對戰

在標題畫面中，緊按L＋R，之後快速地順序輸入↑←→↓YXBA，成功後便能以機械哥斯拉及轟天號對戰。

### 隱藏的超必殺技

當「怒號BAR」貯滿時，莫士拿只要伏在地上，之後輸入指令《↓(貯)↙←→＋強》便會使出另一超必殺技。而亞基拉斯只要緊按衝前的按鈕兩秒以上，之後再跳起亦會有隱藏技。

## 忍者龜（SFC）

### 增加隻數

在開機畫面中，2P的手掣順序輸入↑↑↓↓←→←→BA，之後在進入OPTION後便可將隻數增加10隻。

### 立刻看ENDING

在標題畫面中，2P的手掣順序輸入XYBA↑←↓→RL，成功後便立刻可看到爆機畫面。

END

# 遊戲小說
# POLICENAUTS

編譯／米奇

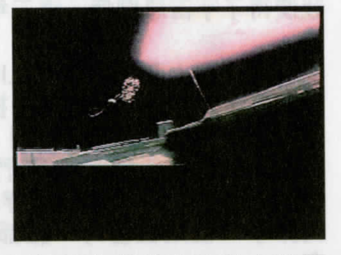
## CHAPTER 0 序幕

### 0.1 人為意外

漆黑、冰冷、孤獨，坐在緊急救生球裏的莊尼芬，開始暈暈欲睡。誰都知道，在極度寒冷的地方入睡，跟死沒有半點分別。算了吧——莊尼芬想——反正也不會獲救的，不如好好的睡一覺吧。當莊尼芬和EMPS直飛向宇宙深處的時候，他一定未曾想過會有命回到地球去……

他之所以能夠在25年後獲救，除了説是奇蹟之外，實在沒有甚麼更好的解釋。

*　　*　　*



2010年，人類在太空的首個殖民衛星——「BEYOND COAST」宣告落成。就如它的名稱一樣，BEYOND（超越）——標誌了太空時代的新一頁，開始了人類正向宇宙踏進的第一步。

3年之後，一般平民便正式開始移居「BEYOND」。為了維持這班為數將超過數十萬的「BEYOND人（BEYONDS）」的治安，5名警官被挑選出來，接受了一連串太空飛行的訓練。他們分別是來自英國蘇格蘭場的基捷．比加（GATSE BECKER）、來自日本警視廳的祖斯．定興．德川（JOSEPH SADAOKI TOKUGAWA）、來自美國紐約市警局的沙柏度尼．多斯卡連尼（SALVATORE TOSCANINI）、來自美國洛杉磯警局的艾度．白蘭（ED BROWN）和莊尼芬．英格倫（JONATHAN INGRAM）。這五位從世界各地的警隊中挑選出來的，就是世界上首批擁有警察權力的太空人，人稱「太空特警（POLICENAUTS）」。

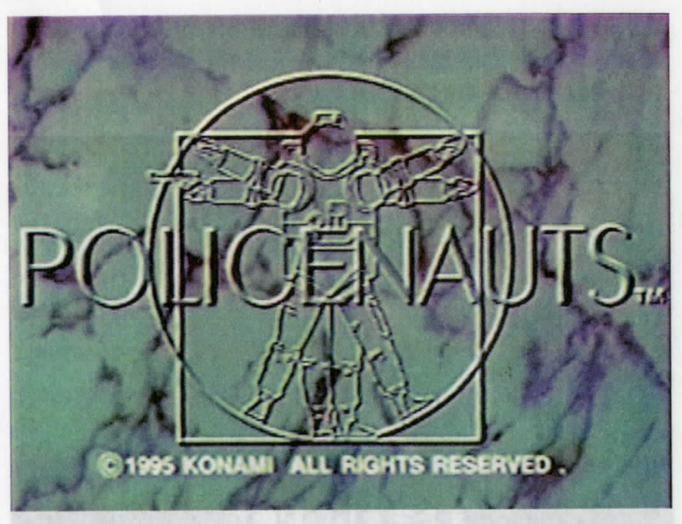
事件是發生在2013年，一具正在試驗中的警察用衛星外活動太空推進器EMPS正離開氣閘，在太空中漂浮。駕駛那具EMPS的，就是莊尼芬。

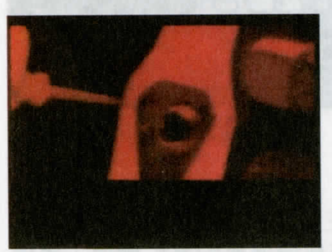
雖然莊尼芬已不是第一次進行太空漫步，但能夠率先駕駛這新型的機體在太空中游泳，畢竟也是教人興奮。

莊尼芬熟練地操縱着EMPS，慢慢的駛向氣閘附近的一個瞭望窗口，準備向在那裏欣賞他太空漫步的POLICENAUTS同僚打個招呼。這個時候，他一點也不知道，有人曾在這具EMPS上做了手腳……




就如一般太空推進器一樣，EMPS是以噴射壓縮氣之類的氣體來改變它在宇宙空間中的慣性的，要是有一個推進器出了毛病，輸出的推力跟其他的推進器不配合，整具EMPS就會像斷線風箏一般的向太空中飛去，永遠也無法停止下來。所以，EMPS除了跟氣閘之間有安全索聯繫之外，還拖着一個緊急救生球，那是讓太空人在出了意外後，在裏面等待救援的，裏面有基本的維生設備和發訊器，雖然支持不了多久，但總算可以為孤獨地漂流在太空的落難者，提供一點兒的倚靠。莊尼芬也是拜那個救生球的福，才可以逃出生天，雖然，那是25年後的事……

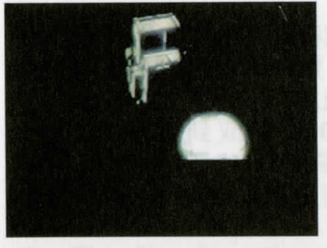


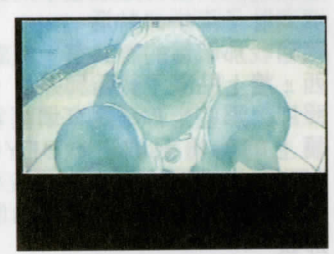



莊尼芬遠遠看見在瞭望窗旁的同僚，於是推動控制桿，加大推力，想令EMPS升到瞭望窗的高度。可是，他很快便發現，EMPS右前方的推力不大夠，機體沒有上升了多少，而頭盔上的顯示器也顯示出右邊的噴射器出了毛病。就在它嘗試拉動控制桿來糾正錯誤時，右前方推進器上用來控制壓縮氣噴注的控制環突然鬆脱了，壓縮氣毫無保留地傾注而出，EMPS也就因此失去平衡，不停地打着滾的向太空深處衝去。



在瞭望室的所有人都大為緊張，尤其是跟莊尼芬自警校以來已是最佳拍檔的艾度。雖然安全索即時發揮了作用，把莊尼芬暫時拉住，但










是那條幼幼的鋼索又怎承受得起EMPS的拉力？
沒多久，連安全索也拉斷了，莊尼芬和EMPS就一直向着黑暗得像沒有盡頭的太空深處飛去……




## 0.2 家・地球

2040年的這一天，不應該落在舊洛杉磯城的雪剛好停了，五彩繽紛的霓虹燈光映照着這烏煙瘴氣的繁忙街道，也透過百頁簾照進我的破舊辦公室。我仍舊靠在那破爛的大班椅上叼着香煙，等待着顧客的光臨。
我就是莊尼芬・英格倫，30年前，我本來在BEYOND COAST中當POLICENAUTS的，不過，自從因那次EMPS暴走的事件令我在宇宙中漂流了25年之後，我所記得的，就只有這幾年間的事情。



那意外情景到現在還歷歷在目……
這30年來，我丟下了家人、朋友和工作……那次意外，令我失去了30年的過去。現在，我只有在這一塲糊塗的舊洛杉磯城當私家偵探，以替人交涉拐帶兒童和人口買賣的贖金、追捕逃犯等勾當來維持生計，全都是些賭命的工作。沒辦法，像我這種沒有過去的人，沒有這類壞事的話便無法開飯，所以也只有為填滿肚子而拼命幹活……
環顧我那破舊的辦公室，到處都有令我想起很多往事的東西。牆上貼滿了剪報和照片，辦公桌上就放着我跟前妻的照片，那些全都是用來填塞我記憶上的空白的。
牆上的剪報記載着從BEYOND落成到獲救的故事。BEYOND在2010落成，最先移居當地的是科學技術人員，他們在當地進行數據收集14個月之後，就開始讓移民搬到那裏。



在我被挑選為POLICENAUTS之後，曾經參加過一項日本、美國和俄羅斯合作的登陸火星的計劃，作為POLICENAUTS的訓練之一，那是BEYOND建成之後兩年的事。一年之後，就發生了我所驚駭的







EMPS失事的事件。當時EMPS雖然攜帶了一個緊急救生球，但是由於無法確認我的實際位置，所以所有人都不相信我仍然生還，包括我的妻子羅莉……
那個時候，仍然有很多人反對宇宙開發計劃。記得在事件發生之前，我的一位同僚沙柏度尼還鎮鎮有詞的說：「全世界人都在注視着我們的，我們怎可以失敗啊！」想不到，一下子他們便在我眼前消失……以後發生了甚麼事我也不大記得清楚，當我從25年冰冷的沉睡中醒過來時，經已躺在病床上。
25年來，我一直在緊急救生球中等待救援。在救生球內，我進入了假死狀態，因而保住了性命，但三年前獲救之後，我花了一年時間才能令萎縮的肌肉復原。自此以後，我便得了宇宙恐懼症，這三年來，我再也沒有到BEYOND去。
回看釘在牆上我被選為POLICENAUTS時的照片，我們五個都是全世界各地的警察中挑選出來受訓的，人們就引用了上世紀美國「水星計劃」的原祖七人組（ORIGINAL SEVEN）的名稱，稱我們為原祖特警（ORIGINAL COP）。相片中，我們所穿的EESS太空衣現在已沒有人再穿了，但是在當時，誰都嚮往穿上那一身橙色的太空衣。
相中的我當時一副得意洋洋的模樣，我的妻子羅莉卻反對我到太空去，後來因着火星有人登陸計劃，我們終於分開了；站在照片中間的是來自日本警視廳的祖斯，他是德川集團的第三代，據說現在繼承了家族的生意；另一個POLICENAUTS的原組特警基捷是來自英國蘇格蘭塲的，聽說他在BEYOND的警隊BCP之中已是有頭有面的人物了；站在相片中上排右邊的沙柏度尼是來自紐約警局的，據說他在十年前經已辭退了BCP的職務。
最後一個POLICENAUTS的原祖特警，就是在相片中站在我身後，神氣十足的艾度，他是我一生之中最信賴的好朋友，也是出了名的最佳拍檔。我和艾度都是從LAPD（洛杉磯警隊）中挑選出來的。我們在警校時經已相識，他曾加入了爆炸品處理組，當時，到處都是恐怖活動。後來，他調到毒品課來，我們在毒品課中屢破奇案。我到現在還把我們在LAPD時所得加獎狀釘在辦公室的牆上。
不知不覺間，我又拿起我和羅莉到魯卡斯樂園（LUCAS WORLD）遊玩時所拍的照片。羅莉——我的妻子……不，那已是過去的事了，聽說她在我發生意外後在BEYOND再婚，現在已是別人的妻子了。









帶有日本人和美國人血統的羅莉，身上散發出一股神秘的魅力，我和她結識的時候，她還是UCLA（加州大學洛杉磯分校）的學生，我們是在一宗搶劫案中識認的，而我當時只是個剛從警校畢業的新丁。

後來，我們結婚，羅莉選擇跟我生活而中途輟學。我還記得在婚禮之前，租來的禮服竟然不稱身的事，本來那次是準備穿黑色禮服的，後來只有改換一套白色禮服；而穿上婚紗的羅莉就如天使一般。説實在的，我到現在，還戴着當時的結婚戒指。

正當我沉醉在過去的回憶的時候，敲門聲響起，一定是有客人來了。今天運氣不錯，那麼早便有人客來。

「請進來吧，門沒有鎖的。」

辦公室的門打開，進來的是個中年女人──

「莊尼芬，好久沒見了……」

「羅莉……？」

「對，是我啊，莊尼芬，經已28年沒見面了。」

「這個時候，妳怎麼會……」

想不到這個時候還會遇上她，一時之間我真不知道該説些甚麼好，只好讓她待在門口。

「我變了個老太婆吧？你卻一點兒也沒有改變，就像那時候一樣……」

「羅莉……，到了現在，為甚麼妳還來找我？」

「我不是來求你原諒我的，我也知道自己很厚顏無恥，但是，我實在沒有任何人可以倚靠了，除了你之外……」

「發生了甚麼事嗎？」

「請你幫幫我吧，我的丈夫出了事……」

「我明白了，請進來吧。」

「不用了，我站在這裏就可以了，我不想讓你看到我變成這個模樣。」

羅莉憂戚戚的眼神，就像有很多話要對我説。她穿上一身稱身的洋裝，頸上掛着的，是現在已很稀罕的珍珠項煉。看來，她在BEYOND生活得很不錯。

她好像察覺到我的眼神，所以顯得很尷尬。

「別這樣看着我吧……我經已50歲了。這些日子以來，你在做甚麼？」

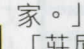
「我三年前開始便當起私家偵探來，生意如何妳一看便知道吧……不過，總算做得下去。」

「是嗎……那我就放心了。」

「雖然離開了這個舊洛杉磯城已差不多三十年，但這一點也沒有改變，只是真正的洛杉磯城就北移了。不過，像今天那樣落起雪來卻很反常。」

「洛杉磯竟然會下起雪來……」

「連那地下鐵路也因為擠滿了流浪漢而要停止服務哩。雖然那個時候所認識的朋友不見了，但總算結識了一班行家。」





「莊尼芬，你可有再結婚？你手上的戒指是……」

「不，我一直都只專心着工作。這隻就戒指是和妳在一起時的那隻，脱下來的話留下的痕跡又很礙眼，所以便一直戴着。」



「你還放着我們的照片哩。」羅莉看到我放在桌相的相架。

「噢，那個嘛……」

「我好開心哩。」

「那些事情對我來説，就像是昨天發生的事一樣。」

「對不起……」

説到這裏彼此都尷尬起來，所以我便改變話題。

「好了，羅莉……不，太太，你的丈夫發生了甚麼事情？」

「我的丈夫北條研三自從三個星期前去了上班之後便行踪不明，我到過他公司和BCP去求助，但沒有一個肯理睬我。」

「他會不會來了地球？」

「我有不祥的預感，一定是發生了甚麼事的。」

「會不會是他自己要躲藏起來？」

「我不相信他會自己躲藏起來。在地球暫且不説，在BEYOND裏失踪的話，一定是發生了甚麼事……」

「有收到過甚麼恐嚇之類嗎?」

「不，完全沒有。他就像突然失踪一樣。」

「那就不像是擄人勒索了……那個北條是個怎麼樣的人？」

「北條他是日僑的第二代，在那個德川集團旗下的德川製藥裏擔任技術員，為人認真又勤奮，是個不會做壞事的人。」

德川集團是個乘着宇宙開發的時機而急速成長的大型聯合企業集團，現在不單在BEYOND，就是在全宇宙也敢稱第一，足以影響整個太空的經濟。第三代的領導人就是原來POLICENAUTS原祖特警之一的祖斯．定興．德川。

「如果是德川集團的職員的話，是擄人勒索也説不定……説不定可以撈到一筆。」

「不過，我相信在BEYOND裏，沒有人敢打德川集團主意的，誰都怕遭到報復……對了，我帶了他的照片來。」

羅莉給我的，是一張她跟北條的合照，看起來，她倆非常恩愛，那個北條看來也像羅莉所説一樣，是個忠厚老實的人。不過，人不可以貌相。

「你們是怎樣結織的？」

「自從你失踪之後，我便到了BEYOND去。」

「到你不想我去的BEYOND去？」





「那是因為我想了解你的夢想……我和他就是在當時，德川集團搞的『日本人節』中認識的。」
「日本人節？」
「那是住在BEYOND的日本人的節慶……」
「那為甚麼妳又會參加那個節慶？」
「因為我也有日本人的血統……對不起啊，莊尼芬，我實在忍受不住孤獨。我太寂寞了，希望有甚麼人可以讓我倚靠……就在那個時候，北條開始關心我。」
「……羅莉，你還有些甚麼親人嗎？」
「我和丈夫和女兒三人一起住在BEYOND。女兒的名字叫嘉玲（KAREN），今年27歲，在BEYOND當新聞節目主持人。」
「新聞節目主持人？」
「在BEYOND好像蠻受歡迎的哩。」
「你們看來好幸福嘛。」
「呀？嗯……這張照片，請你收下來吧。」
「這即是說我一定要替妳找回他？」
「不……」
「在北條失去消息之前，他可有些甚麼特別之處？」
「他還是跟一般的白領一樣，每天同一時間上班，同一時間回來。」
「跟經常在外渡宿的警察完全不同哩……」
「不過，在這數個月間，他的生活開始不規則起來。」
「即使是那樣也不能斷定有甚麼事情發生的……可有甚麼跟這件有關連的事情發生過？」
「那……最近他很易發怒，有時又好像害怕些甚麼的樣子……總之就不大尋常。我從來也沒見過他那樣坐立不安的。」
「那即是說，可能他正被哪個人釘住吧……羅莉，我不能憑你的直覺做到甚麼的，有妳手上可有些甚麼線索？」
「北條曾經給了一些東西給我保管，是一些膠囊藥丸和一片撕掉了一半的樹葉，雖然我不知道這些東西有些甚麼用處，但看來是些很重要的東西。」
「膠囊膠丸和樹葉？」
「他說如果他遇到甚麼不測的話，就要把這些東西交給警方或者可以信賴的人。」




「可以信賴的人嗎……」
「這就是那些膠囊藥丸。」
羅莉拿出來的藥丸共有四粒，分別塗上了紅、綠、白、藍四種顏色。
「妳知道這些是甚麼藥嗎？」
「不知道。」
「一定是跟德川製藥有些甚麼關連吧？還有那片樹葉又是甚麼？」
「我從沒見過這種樹葉。」
那是一片給人從主莖中間撕掉了一半的樹葉，從剩下的葉片看來，那片樹葉應該是呈橢圓形的，葉片的兩邊呈鋸齒狀，是一片看起來沒有半點特別的樹葉。




「不過，為甚麼只得半片的？」
「他交給我的時候經已是只得一半的了。另外，有一句話他常掛在嘴邊：『冥王星（PLUTO）上有些甚麼』……」
「『冥王星上有些甚麼』……到底是甚麼意思呢？」
「我也不明白。不過，冥王星到現在還未有人類到過吧？」
「羅莉，我大致上明白了你所委托的事情，看來，那的確不是普通的失踪事件。」
「莊尼芬，你會接受我的委托吧？至於金錢方面絕對不成問題的，你要美金，還是日元？」
「羅莉，等一等。」
羅莉這樣問我，我實在不知怎麼回答才好。畢竟，替前妻找尋失踪的丈夫，對我來說總不是味兒……但是，我總不能看着羅莉遇上困難而置之不理……
「……羅莉，我現在沒法即時答妳。」
「你不是答應了我的嗎？」
「對不起，妳讓我考慮一下好嗎？今天就說到這裏吧。」
「……是嗎……」
「對不起……這些東西暫時放在我這裏吧。」
羅莉顯得很失望，看來她真是很擔心丈夫的安危。
「我明白了，我會再來的。周末之前我都會住在比華利山的新玫瑰酒店，任何時候你都可以聯絡我……莊尼芬，我沒有想過來得到你的饒恕，沒有等你回來我感到很對你不起。當你獲救的時候，我打從心裏感到高興。我曾經對自己說過，假如你能夠早些回來的話，我一定會立即飛到你的身邊……」
我和羅莉一下子都沉默下來，沒有遇上意外的話，說不定我們早已離婚；如果我早些獲救的話，羅莉就不會嫁給北條；如果我沒有獲救的話，就不需要替羅莉找尋失踪的丈夫；如果……嘿，天意弄人，無話可說。
「能夠見到你真好。」
羅莉，能夠再次見到妳，我也感到很高興，假如能夠早些回來的話……

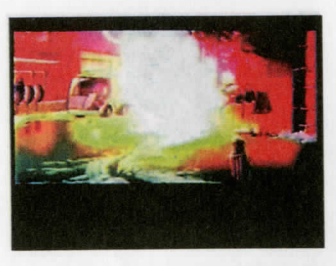
*　*　*



我默默看着羅莉離開。透過百頁簾，我凝望着這個我曾經深愛的女人去到停泊在樓下的紅色勞斯萊斯。
這個時候，我察覺到在那汽車前面還未溶掉的積雪上，留下了一些足印。有人曾在羅莉的車上做了手腳！
在對面馬路的電話亭旁，有一個身穿夜行衣、戴着面具的人正往羅莉的方向望去，那個人手上，好像握住了一個遙控裝置。羅莉的車上裝了些甚麼的人一定是他！
「羅莉！快離開那架車！」
我高聲呼喊，羅莉顯然聽到我的話，回頭向我那處望來，可是，那個蒙面人也察覺到我，他連忙按下手上遙控器的按鈕，轟隆一聲，紅色勞斯萊斯發生爆炸，火紅的烈焰照亮了舊洛杉磯的這片街角，羅莉就給這爆風彈開，倒在行人道上。
我立即拿起放在桌上的M92F手槍往樓下衝去，追尋着剛才在羅莉車上放置炸彈的人。他一定仍是躲在街角的某處的，到底他躲到哪裏去呢？
這個時候，那個人突然從對面馬路向我放一記冷槍，我立即舉槍迎擊。經一輪駁火，我開始掌握局面，可是，這個時候，一輛不識趣的垃圾車經過，阻擋了我的的視線。可惡，他又躲到那裏去呢？
垃圾車走後，我看見正面的一塊廣告板下露出了一雙腿，我那裏射去，果然就是那個人。接下來又是一場街頭駁火，那人給我打中了，負傷逃進旁邊的窄巷　去。我又怎會讓他逃掉？
我追到窄巷前，本來打算沿着那人留在地上的腳印來追踪他，但是雪沒有下到這條窄巷中，所以無法追踪那人的足跡，真可惡！
我步步為營，唯恐那人躲在暗處向我突襲。我發現有些白色的液體滴在地上，一直向窄巷的深處伸延。是牛奶嗎……仔細看清楚，原來是白色的血液！人造血液……是剛才那個人留下的嗎？
我繼續向窄巷的深處前進，我擔心會擔誤太多時間了，讓那人從窄巷的另一端逃去。窄巷中有很多可以讓一個人躲藏起來的地方——左邊有些開始分解的垃圾膠袋和大型的垃圾箱，右邊就是旁邊樓宇的後門和堆放到人那麼高的木箱。垃圾箱上寫着一句「去你的！」，是那個人寫在上面的嗎？
我發現白色的血在前面不遠處便消失，難道那人消失了？看來他就躲在附近，我更加提高警覺。窄巷前面的景物由於周圍太暗而無法看清楚，我感到可能有些甚麼躲在右邊大廈後門處，地上的血跡亦是在那附近消失的，假如那裏真的有些甚麼的話，我就更不可胡亂接近。
這時，身旁的垃圾膠袋動了一下，我緊張地向那膠袋放了一槍，但跑出來的卻是一隻老鼠，而躲在右邊大廈後門暗處的那人就在那時向我開火，我當然不甘示弱。







很奇怪，那人又中了我幾槍，可是他沒有倒下來，還往窄巷的更深處走去，為甚麼他好像一點事也沒有似的？難道他是打不死的？我繼續追上前去。
再往前走就來到窄巷的盡處，原來這是一條死胡同，不過，卻不見了那傢伙的踪影，他到底跑到哪裏去呢？
咦，地上好像寫了一些字，看來跟剛才垃圾箱上的文字的筆觸有點不同……「I'LL KILL YOU（我會殺你）」—嘿，這傢伙真是死不甘心，這算是向我下挑戰書嗎？
窄巷的右邊又有一幢大廈的後門，看來他是躲在那裏的了。
「説甚麼『我會殺你』啊！出來讓我看看你是甚麼個貓樣吧！」我大聲的向那個人挑戰。
這個時候，窄巷深處傳來電單車發動的噪音，原來那人這條窄巷中收藏了一部電單車！那個人手臂受了傷，他亮着了車頭燈，猛然向我衝過來。我一邊閃身避免給電單車撞倒，一邊舉槍追擊那部車，試圖制止那個人逃走。可只那電單車實在開得很快，我打了一排子彈也無法制止它。當我換上新的子彈後，那電單車經已衝出了窄巷，混入繁忙的大街中。
可惡！竟然給他溜走了。
這個時候，警察和救護車都趕到來。我擔心羅莉安危，只有放棄追踪那傢伙，回去看看羅莉的情況。






*　*　*

躺在我懷裏的羅莉經已奄奄一息。看着這個雖然年華已逝但我仍然心愛的人快將離我而去，我實在很難受。
「終於停雪了，太好了……想不到我還可以跟你一起看星





星。這28年來，我一直都想再見到你啊……」

「羅莉……」

「你還是戴着我送給你的手錶哩。」

「那是你送給我這個總不守時的人的嘛。」

「我們過去的時光雖然停留了下來，但……」

她以誠懇的目光望着我，希望我能幫助她。

「莊尼芬，求求你。嘉玲她患了病啊，求你救救她吧。嘉玲她……」

「羅莉？羅莉……！」

可憐的羅莉留下她最後的請求後，便離開了我。想不到，羅莉竟然比我早離開人世……

「妳認識她的嗎？」一個警員上前來詢問。

「嗯，是我的朋友，很久很久以前的……」

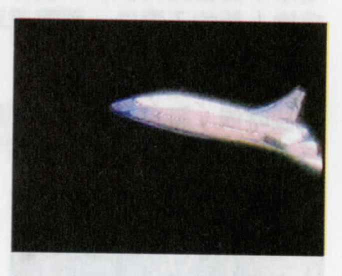
「真可憐啊，從BEYOND到來的吧？」

「不，是回到地球來才對，回到我的身邊……」

我仰望着星空，心中滿不是味兒。

## 0.3 凍結者

「多謝各位今日乘搭ASL797號班機，本航機經已利順利脱離引力圈，進入飛往BEYOND的軌道。由現在開始，本航機將進入無重力狀態，假如各位感到身體不適，請按下設窗邊的召喚按鈕，我們的服務員很快便會來幫你的……」



飛往BEYOND的航機上，空中小姐一如往常的向乘客講解注意事項。

為着羅莉臨終的請求，我又再次踏足久別了三年的宇宙。不過，因為在太空漂流了25年而患上的「宇宙醉」（譯者按：對香港人來説，譯作「暈太空浪」可能會較易明白吧？）一點兒也沒有改善，在整個航程中，我份外感到難受。

「你怎麼啦？你看來面色不大好哩。」坐在我鄰座的乘客問我。

「我很怕上太空……」我坦白的回答。

「SAS（宇宙醉）嗎？真少有哩。第一次上太空嗎？」

「不，很久以前，我因為一次意外而在太空中漂流了一段日子，因而得了宇宙恐懼症。」

「那真是不幸了。要不要叫服務員來拿些藥吃？」

「不用了，我還不要緊……」

「説説話來分分神會好一點的，能夠坐在隔鄰，我們總總算有點緣份。請指教，我叫東尼．維活（TONY REDWOOD）。」

「呀、我叫莊尼芬，請指教。」

那個維活是個令人有點不寒而慄的人，怎麼看也好像難以相處那類型。維活一身藍色的膚色，看上去好像死人一樣……




「你的膚色是……」

「噢……這是因為我身上都是人造血液的原故。人造血液的紅血球是白色的。」

「白色的血液……」

「這種人造血液跟地球上所用的第三代人造血液不同，是第一代的簡單製成品。」

「能夠用到第一代人造血液……你是軍部的人嗎？」

「唔，的確是那樣。因為我是個凍結者嘛。」

我留意到維活頭上烙上了一些古怪的文字。好奇之下，我問他那是甚麼意思。

「這是烙印啊，因為我是個『凍結者（FROZENER）』。」

那是『凍結者』的刻印嗎？這種文字我從來也沒見過……

「所謂『凍結者』，就是指政府把保存起來的受精卵孵化，由代母把它們生出來的人。這是為在宇宙開發方面到現在仍是人手不足的關係。」

「唔，我也曾聽説過。」

可能由於我的古怪目光，維活開始有點不自在。

「凍結者難道真是那麼特別的嗎？」

「呀？噢……對不起，因為我是第一次遇見你這類……」

「到了BEYOND的話你最好小心點了，因為凍結者的歧視問題對住在衛星的人來説是非常敏感的。」

「噢，我絕無那個意思。」

我發現他的右手紮上了紗布。

「你的手受了傷嗎？」

「噢、呀……只是一點火傷而已。對火傷來説，無重力就是最佳的治療。」

我們又談了一陣子，可是不久就沒有話題，於是我便開着電視，看看有些甚麼節目。航機上的節目是轉播自BEYOND的電視台BBC的，現正講述一則有關BEYOND毒品問題的報道。

「最近，BEYOND內NARC的吸毒者正有急劇增加的跡象，面對這日漸嚴重的問題，BCP成立了一個特別專案小組，着手搗塞從地球流入NARC的渠道，誓要把BEYOND內的NARC根絕。NARC是一種以由罌粟花提煉出來的鴉片來造製的合成毒品，同時具備麻醉和LSD等






毒品所有的幻覺誘發等藥效，所以被譽為是『毒品之王』。根據宇宙推進事業組織的報告指出，單是有關宇宙開發事業中，吸毒者對NARC的倚賴程度便超過30%，他們認為太空中NARC吸毒者的數量正有增加的趨勢。」

看來，現在的BEYOND跟我當POLICENAUTS時候經已完全不同，就像所有大城市一樣，出現了各種各樣的問題。或許只要有人住的地方大概都有這種問題出現吧。

不過，最令我在意，就是那個新聞節目主持人，那人就是羅莉的女兒嘉玲・北條。

看夠了電視，「宇宙醉」仍然令我很不舒服，於是我決定在到達BEYOND之前小睡一會。

不多久，BEYOND COAST就出現在機窗外。

## CHAPTER 1 艾度




經過兩日長的飛行，終於來到闊別了28年的BEYOND。在BEYOND裏天和地就像合二為一樣，令我想到,這裏就是天堂。BEYOND宇宙機場跟地球大城市的機場一樣，登機和抵埗的人都很多。在機場的大熒幕上，我又見到嘉玲北條在報導新聞。

雖然我在地球上享有私家偵探的特權，但在BEYOND並不通用，假如我就這樣一個人去尋找北條的行踪的話，説不定會遇上很大的困難，我還是先去找艾度・白蘭幫忙比較好，他應該會一口答應吧。

艾度是BEYOND的警察BCP，他應該有50多歲了吧，他是當年的POLICENAUTS，我想他一定已在BCP中打出名堂來。

為了不時之需，我帶了POLICENAUTS時代的照片和羅莉的照片來，説不定會有甚麼用處。

BCP應該就在這宇宙機場附近。所以我便直接從機場到BCP總部去。

過了30年，BEYOND已跟地球一樣有重力和綠色的園林，所以對地球人來説也很容易適應。

來到BCP總部，看到門外陳列了兩台BCP所用的太空裝備，看上去就像去打仗一樣。

BCP總部的大堂跟洛杉磯警察部的相比，實在闊廣得多。一進到BCP總部的大堂，我就被門口櫃枱的的警員喊住。

「喂，你啊，有甚麼事嗎？來報案的嗎？」

為了知道艾度在哪個部門，我便向那個看起來很輕挑的警員查詢。

「我叫莊尼芬・英格倫，是地球的私家偵探。」

「那老遠跑到BEYOND來幹甚麼呀？」

「我以前也在這裏做過




的。」

「哦，真的嗎？不會給人從這裏仍出去的吧。」

「我是來找我當警察時的舊朋友的。」

「原來如此，要開舊友會嗎？那你即管説説看吧。」

我趁這機會，順便問問他關於BCP的事情。據那警察説，BCP在BEYOND已運作了20年以上，不過，現在的主角就是AP（ADVANCED POLICE；特警隊），他們已成了守衛BEYOND的最前線部隊，舊警官就只有幹些文件工作。AP是總局長親自組織的英鋭部隊，配備了跟德川重工聯合開發的最先進EMPS，並引用了通常用在軍隊中的『凍結者』，是BCP中的大明星。

不過，當我説到我想見見艾度的時候，那個警官的答法就令我有點奇怪。

「艾度・白蘭？……你要見的原來是他嗎？想不到會有人老遠地球走來見他……那傢伙就在廢物屋中。」

「廢物屋？」

「呀，即是風紀課啊。大家都説那裏是BCP拋棄垃圾的地方。那傢伙就是那裏的主任。」

「風紀科是個甚麼部門？」

「就是BCP的投訴部門，他們原來的工作都交了給AP做，所以那只是形式上的部門而已。他們的辦公室就在地牢。」

「地牢？」

「那邊經已沒有人靠近的了。」

艾度被調去處理市民投訴……？

「艾度發生了甚麼事嗎？」

「那傢伙是個沒用鬼，我也不想那樣説，他在BCP2出了名。雖然同是POLICENAUTS出身，他跟總局長卻大大不同哩。」

「總局長？」

「他也是POLICENAUTS出身的啊。你啊……不是要去見艾度的嗎？那就快去吧。」




「多謝你啊。」

「那句話等你去了風紀科之後才説吧……」

「為甚麼？」

「「你不問可能會好過一點哩，沒有人想看見自己的好朋友那副頹廢的樣子吧。喂，你給我叫艾度快點辭職




吧，由朝到照都只會吃飯不是很沒用嗎？」
「我可不是便利店，這句話你自己跟他說吧。」
我不再理會那個警官，逕自走到地牢去。不過，我對那警官所說的話實在很在意，30年前跟我在毒品調查課中屢破奇案的艾度怎會變得如此魯倒？我要去看個究竟。
下到地牢，那裏只有一間簡陋的辦公室，相信那就是出名的風紀科了。一看便知道那是一個不受重視的部門。辦公室內有三個人，沒有人理會我的到來。
坐在門口前面的是個金髮長了雀班的少年，他一味顧着吃手上的熱狗。坐在遠一點的是個差不多有二米高的紅髮女人，她也在玩弄手上的軍刀。兩個人看來都不像是剛才門口那警官所說的AP。
坐在辦公室裏面的，是個中年黑人，他正在打瞌睡。一時間，我也不敢肯定那個人就是艾度，我喊了他一聲，但他沒有醒來。我向其餘的兩人查問，可是他們都沒有理睬我，於是我便逕自走進　面，把艾度弄醒。
「喂，起來吧，艾度！這個時候打盹不是太早了吧！」
「莊、莊尼芬……？」終於醒過來的艾度見到我時，顯得十分驚訝。
「你比我走快了30年呢。」
「莊尼芬！你不是莊尼芬．英格倫嗎？好掛念你啊！」興奮的艾度一下子就走上前來擁抱着我。
「艾度你看來也很精神嘛。」
「呀，莊尼芬難得你特地到來，不是那麼快走啊！你看，我現在很空閒啊。對了，我來帶你遊覽一下BEYOND吧，好嗎？」
「不是啊，艾度，我是件事來拜托你的。」
「拜托我？」
「是啊，我想請你幫我一個忙，協助我調查一件案件。羅莉的丈夫，在德川製藥裏作的一個叫北條研三的男人在BEYOND裏神秘失踪，我受了羅莉的委托來追查那個北條的下落。」
艾度聽了我的話，面色一下沉了下來。我看出他不想幫我，這令我感到難以置信。
「艾度……」
「莊尼芬，對不起啊，那種事我無能為力。」
「艾度，羅莉在我的面前給殺死了啊！她一定是被捲入甚麼龐大的事件中。」
「對不起，莊尼芬。」
「你究竟怎麼啦，艾度！你怎會變得如此奈弱的！？」
我變得激動起來。
「你冷靜點吧，莊尼芬，這件事不是我們管轄的，你還是交給地球警方去辦吧。」

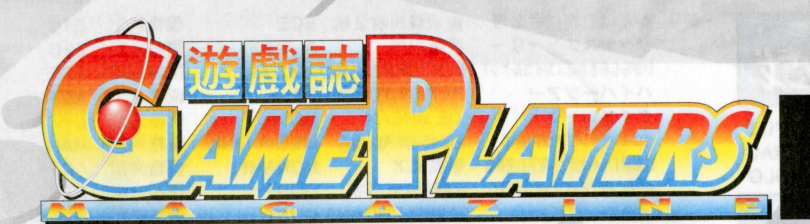



「艾度……！」
「莊尼芬，你知道在BCP中大家是怎樣稱呼我們的嗎？他們叫這個部門做廢物屋啊，在這裏的全是沒用的東西，不會有將來的啊。」
「以前的艾度到底去了哪裏啊？我以前所認識的艾度……」
「莊尼芬！！你所認識的艾度是年輕了30歲的艾度啊，跟現在的我完全不同，我現在有要保護的親人和家園……年紀大起來，連勇氣都沒有了。我怕失敗，也不得不屈膝在權力之下……我又不像基捷那樣本事。」
「艾度！？」
「我花了很多精力才能保住這簡陋的地牢中的這個位子，連這個職位也是基捷同情我才給我的……」
「我明白了，你不要再說了……」
「刑事長！」剛才在房中玩弄軍刀的高大女人突然開口：「刑事長你不幹的話，就由我來幫你吧！」
「美妮露幹的話，我也加入吧！」另一個只顧吃的少年也開口說。
「你們別說傻話！這種事情被上頭知道的話就要完蛋的了。」艾度制止他們。
「完蛋？」那個叫美妮露的女人說：「刑事長，待在這裏不也玩蛋了嗎？」
看見這樣失去鬥志的艾度，令我感到很失望，也沒有打算求艾度幫忙。
「艾度……我在這30年間失去了很多東西，連羅莉也……不過，到現在，我就肯定我失去一切了……不用勉強了，艾度。再見了……」
我拍了拍艾度的肩膊，向他告別，然後準備離開那間廢物屋。
這時，艾度好像下定決心似的叫起來。
「可惡，怎麼搞的！只差3年而已！本來只差3年就可以安心退休的，真可惡！莊尼芬，我不會公開出面幫助你的啊。」
「艾度！」得到艾度答應助忙，我感到很興奮。
「不過，你不能亂來的啊。」
「我明白的了，艾度！你不用擔心嘛！」
「就是你說不用擔心我才擔心哩……還有你們啊，美妮露，狄夫！你們不可插手這件事的啊，明白了嗎？這件事是我個人的問題。」
「知道了，刑事長，我們就不插手好了。」美妮露說。
「那出口呢？」狄夫也說。

**<未完待續>**

註：「POLICENAUT」這字是來自POLICEMAN（警察）和ASTRONAUT（太空人）






# 新GAME時間表

## PLAY STATION

### 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1日 | ノバストーム | NOVA STORM | VICTOR ENTERTAINMENT | 6800日圓 | SLG |
| | ディスクワールド | DISC WORLD | MEDIA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | レボリューションX | REVOLUTION X | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | STG |
| | CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット | CRITICOM | VIC東海 | 5800日圓 | ACT |
| | 進め!対戦ぱずるだま | 去吧!對戰PUZZLE蛋 | KONAMI | 4800日圓 | PUZ |
| 8日 | WIPEOUT ワイプアウト | WIPEOUT (暫名) | SCE | 價格未定 | ETC |
| | 卒業R | 卒業R | NEC AVENUE | 5800日圓 | SLG |
| | CG昔話じいえん2度びっくり!! | CG傳説 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | 美少女戦士セーラームーンSUPERS真・主役争奪戦 | 美少女戰士SUPERS真•主角爭奪戰 | ANGEL | 5800日圓 | FIG |
| | ゲックス | GEX | BMG VICTOR | 5800日圓 | ACT |
| | アテナの家庭盤~ファミリーゲームズ | ATHENA家庭遊戲 | ATHENA | 5800日圓 | ETC |
| 15日 | ブラッド・ファクトリー | BLOOD FACTORY | INTERPLAY | 5800日圓 | SLG |
| | ZORK I (ゾーク・ワン) | ZORK 1 | 翔泳社 | 5800日圓 | AVG |
| | 出世麻雀大接待 | 出世麻雀大接待 | KING RECORD | 5800日圓 | TAB |
| | DEFCON 5 | DEFCON 5 | MULTI SIFT | 5800日圓 | ACT |
| | ワールドサッカーウイニングイレブン | 世界足球WINNING ELEVEN | KONAMI | 4800日圓 | SOC |
| | ギャラクシアン3 (仮称) | GALAXIAN3 | NAMCO | 5800日圓 | STG |
| 22日 | エアーマネジメント96 | 大航空時代'96 | 光榮 | 8800日圓 | SLG |
| | メルティランサー 銀河警察2086 | 銀河警察2086 | IMAGINEER | 5800日圓 | SLG |
| | ロードラッシュ | ROAD RUSH | EA VICTOR | 5800日圓 | RAC |
| | TIZ~TOKYO INSECT ZOO | TIZ~TOKYO INSECT ZOO | GENERAL | 5800日圓 | AVG |
| | ウイニングポスト2 | WINNING POST2 | 光榮 | 9800日圓 | SLG |
| 29日 | あすか120%スペシャルBURNING FEST | ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST. | FAMILY SOFT | 5800日圓 | FIG |
| | 信長の野望・天翔記 | 信長之野望•天翔記 | 光榮 | 9800日圓 | SLG |
| | 鉄拳2 | 鐵拳2 | NAMCO | 5800日圓 | FIG |
| | パズルボブル2 | 泡泡龍2 | TAITO | 5800日圓 | PUZ |
| | グラディウスDELUXE PACK | GLADIUS DELUXE PACK | KONAMI | 5800日圓 | STG |
| | UNSTACK (アンスタック) | UNSTACK | SYSTEM CREATE | 4800日圓 | PUZ |
| | 三国志英傑伝 | 三國志英傑傳 | 光榮 | 8800日圓 | S.RPG |
| 下旬 | スラムドラゴン | SLUM DRAGON | JALECO | 5800日圓 | ACT |
| | ウルフファング 空牙2001 | 空牙2001 | VICTOR | 5800日圓 | SPT |
| | カオス・コントロール | CHAOS CONTROL | VIRGIN INTERACTIVE | 5800日圓 | STG |
| | ギャラクシーファイト~ユニバーサル ウォリアーズ | GALAXY FIGHT | SUN SOFT | 5800日圓 | FIG |
| | NUPA~ぬうぱ~ | NUPA | TOMY | 4800日圓 | PUZ |
| | ロジックパズルレインボータウン | 邏輯方塊彩虹鎮 | HUMAN | 價格未定 | PUZ |
| | パチパチサーガ | 彈珠傳説 | TEL研究所 | 5800日圓 | TAB |
| | 機動戦士ガンダムVER.2.0 | 機動戰士高達VER.2.0 | BANDAI | 5800日圓 | ACT |
| | 機動戦士ガンダムVER.2.0 LIMITED EDITION | 機動戰士高達VER.2.0限定版 | BANDAI | 9800日圓 | ACT |
| | 大戦略プレイヤーズスピリット | 大戰略PLAYERS SPIRIT | OZ CLUB | 7800日圓 | SLG |
| | テトリス-X | 俄羅斯方塊X | BPS | 5800日圓 | PUZ |
| 3月 | ゲームの達人2 | 遊戲之達人2 | SUN SOFT | 8900日圓 | TAB |
| | NBA JAM ドーナメントエディション | NBA JAM 錦標賽版 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | SPT |
| | 宇宙豪商伝爆烈商人 (あきんど) | 宇宙豪商傳 爆烈商人 | ASTEC 21 | 5800日圓 | ETC |
| | がんばれゴエモン~宇宙海賊アコギング | 大盜五佑衛門大戰宇宙海盜 | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | 囲碁 | 圍棋 | ASCII | 6800日圓 | TAB |
| | デットヒートロード | DEAD HEAT ROAD | 日本物產 | 5800日圓 | RAC |
| | 徹萬SPECIAL | 徹萬SPECIAL | NAXAT | 4800日圓 | TAB |
| | アクチャーサッカー | 真實足球 | NAXAT | 5800日圓 | SOC |
| | アクチャーゴルフ | 真實哥爾夫球 | NAXAT | 5800日圓 | SPT |
| | キリング ゾーン | KILLING ZONE | NAXAT | 5800日圓 | STG |
| | ハイパーファイナルマッチテニス | HYPER FINAL MATCH TENNIS | HUMAN | 價格未定 | SPT |
| | チョロQ | Q版賽車 | TAKARA | 價格未定 | RAC |
| | DX人生ゲーム | DX人生遊戲 | TAKARA | 價格未定 | ETC |
| | 天地を喰らうII~赤壁の戦 | 吞食天地II~赤壁之戰 | CAPCOM | 5800日圓 | ACT |
| | バイオ ハザート | BIOHAZARD | CAPCOM | 5800日圓 | ETC |
| | 対決るみーず (メルヘンランド) | 對決!童話園地 | OCKTAGO | 4800日圓 | ACT |

### 4月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 12日 | リンク オブ サイアス | RING OF SIAS | ATHENA | 6800日圓 | RPG |
| | キュイーン | QUIN | MEDIA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| 19日 | DOOM | DOOM | SOFTBANK | 價格未定 | ACT |
| | オーバードライビンDX | OVER DRIVIN'DX | EA VICTOR | 價格未定 | RAC |
| 26日 | Jリーグ バーチャルスタジアム'96 | 日本足球聯賽VIRTUAL STADIUM'96 | EA VICTORY | 5800日圓 | SOC |
| | PANDORA PROJECT-THE LOGIC MASTER- | PANDORA PROJECT | TEAM BUGHOUSE | 5800日圓 | SLG |
| 中旬 | サラブレッド達の栄冠 | 純種馬的榮冠 | ISLAND CREATION | 5800日圓 | SPT |
| 下旬 | パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~ | 繪畫邏輯2 | SUN SOFT | 4980日圓 | PUZ |
| | バーチャル飛龍の拳 | VR飛龍之拳 | CULTURN BRAIN | 5800日圓 | FIG |
| | ザ・心理ゲーム | THE心理GAME | VIRGIN INTERACTIVE | 5800日圓 | ETC |
| 4月 | フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス | FEDA REMAKE!正義之紋章 | YANOMAN | 價格未定 | RPG |
| | THE HIVE WARS | THE HIVE WAR | KSS | 7800日圓 | STG |
| | 信長疾風記 煌 | 信長疾風記 煌 | BPS | 5800日圓 | SLG |
| | 上海GREAT MOMENTS | 上海GREAT MOMENTS | SUN SOFT | 6500日圓 | ETC |
| | JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石 | 神偷之寶石 | SUN SOFT | 5980日圓 | RPG |
| | POTESTAS (ポテスタス) | POTESTAS | NEXUS INTERACT | 6800日圓 | STG |
| | ぱいるあっぷ・まーち | PILE UP MARCH | PROCEED UNI | 5800日圓 | SLG |
| | プレイスタジアム | PALY STADIUM | BANPRESTO | 5800日圓 | SPT |
| | ネオ・プラネット | NEO PLANET | MAP JAPAN | 6800日圓 | SLG |
| | アイドルプローモーションすずきゆみえ | 偶像宣傳鈴木弓江 | ALLUMER | 價格未定 | ETC |
| | ワールドマッチゴルフ | WORLD MATCH GOLF | ZOOM-X | 5800日圓 | SPT |
| | めざせ!戦球王 | 醒來吧!戰球王 | SEIBU開發 | 5800日圓 | PUZ |
| | ソニックウイングススペシャル | SONIC WINGS SPECIAL | MEDIA QUEST | 價格未定 | STG |
| | チェスマスター | CHESS MASTER | ALTRON | 價格未定 | TAB |
| | CREATURE SHOCK | CREATURE SHOCK | DATA EAST | 6800日圓 | STG |
| | 太陽のしっぽ | 太陽的尾巴 | ARTDINK | 5800日圓 | ETC |
| | 麻雀上手~麻雀がうまくなる~ | 麻雀好本領 | CAPCOM | 價格未定 | TAB |
| | アイレムアーゲートクラシックス | IREM ARCADE CLASSIC | IMAX | 價格未定 | ETC |
| | シヴィライゼーション-新・世界七大文明- | CIVILIZATION新世界七大文明 | ASMIK | 5800日圓 | ETC |

### 5月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3日 | ドリフトキング土屋圭市&坂東正明首都高バトル | DRIFT KING土屋圭市&坂東正明首都高BATTLE | BPS | 5800日圓 | RAC |
| | FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~ | FIGHTING ILLUSION | XING | 5800日圓 | FIG |
| 下旬 | タイムギャル&忍者ハヤテ | 時空少女與忍者疾風 | EKUZEKO | 6800日圓 | ACT |
| | 恐怖新聞 | 恐怖新聞 | YUTAKA | 價格未定 | AVG |
| 5月 | ウェディングピーチ | WEDDING PEACH | KSS | 6800日圓 | SLG |
| | EXTREME POWER | EXTREME POWER | PROFIRE | 價格未定 | STG |
| | デザエモン+(プラス) | 設計衛門+ | ATHENA | 5800日圓 | ETC |
| | X-COM未知なる侵略者 | X-COM不知明的侵略者 | SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN | 5800日圓 | SLG |
| | テンション (仮称) | TENSION (暫名) | VAP | 5800日圓 | RPG |
| | ダンジョンクリエイター | 迷宮創造者 | EA VICTOR | 價格未定 | ETC |
| | ビューポイト | VIEW POINT | EA VICTOR | 5800日圓 | STG |
| | バデイムス (仮称) | BATIUMS | SOFTBANK | 價格未定 | PUZ |
| | 花札グラフィティー恋々物語 | 戀戀物語 | IMAX | 價格未定 | ETC |
| | 必殺パチンコパチスロ攻略法 | 必勝彈珠機攻略法 | ISLAND CREATION | 價格定 | TAB |

### 6月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 28日 | OVER BLOOD (オーバーブラッド) | OVER BLOOD | RIVERHILL SOFT | 5800日圓 | STG |
| 下旬 | C1 CIRCUIT | C1 CIRCUIT | IMPACTS | 5800日圓 | RAC |
| 6月 | LAKE MASTERS (レイクマスターズ) | LAKE MASTER | NEXUS INTERACT | 6800日圓 | SPT |
| | KING'S FIELD III | KING'S FIELD III | FROM SOFTWARE | 6300日圓 | ARPG |
| | ショックウェーブ (仮称) | SHOCK WAVE ASSAULT (暫名) | EA VICTOR | 5800日圓 | ACT |
| | クロックワークス | CLOCK WORKS | 德間書店 | 5800日圓 | PUZ |
| | マクロスデジタルミッション VF-X (仮称) | 超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X | BANDAI VISION | 6800日圓 | STG |
| | NBA LIVE 96 | NBA LIVE96 | EA VICTOR | 5800日圓 | SPT |
| | リトルビッグアドベンチャー | LITTLE BIG ADVENTURE | EA VICTOR | 5800日圓 | ACT |

# 7月發售遊戲

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 5日 | スタジオP～動画でパズルだ！プップルプ～2～ | 動畫PUZZLE2（暫名） | ARGENT | 5800日圓 | PUZ |
| 7月 | JTCC全日本ツーリシグカー選手権 | JTCC全日本旅遊車選手權 | BPS | 5800日圓 | RAC |
| | トランスポートタイクーン | TRANSPORT TYCOON | 伊藤忠商事 | 價格未定 | SLG |

# 8月以後發售遊戲

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月 | 謎王 | 謎王 | BANDAI VISUAL | 價格未定 | ETC |
| 9月 | 究極の倉庫番 | 究極之倉庫番 | 伊藤忠商事 | 價格未定 | PUZ |
| | それゆけXココロジー | 去吧！X心靈學 | POLYGRAM | 價格未定 | ETC |
| | ピンボール・ファンタジーズ・デラックス | PINBALL FANTASIES DELUXE | VAP | 價格未定 | TAB |
| 10月 | 爆走兄弟レッツ＆ゴー ミニ四駆PS版 | 爆走兄弟四驅車PS版 | BPS | 5800日圓 | RAC |

# 96年發售預定遊戲

| 日期 | 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | エイリアン トリロジー | ALIEN TRILOGY | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | ETC |
| | CWR／カウンターレヴォリューションウォー | CRW鎮暴特勤隊 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | SLG |
| | ライズ オブ ロボッツ2 | RISE OF ROBOT2 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | SLG |
| | 蜃気楼回廊 | 蜃氣樓回廊 | PLAY STAGE | 5800日圓 | AVG |
| | 刻命館 | 刻命館 | TECMO | 6980日圓 | SLG |
| | ベルデセルバ戦記～翼の勲章 | 翼之勳章 | SCE | 價格未定 | SLG |
| | 矢追純一極秘プロジェクトUFOを追え | 矢追純一極秘PROJECT追蹤UFO | 日本CLARY BUSINESS | 7500日圓 | ETC |
| | 世界地図の読み方'96（仮称） | 世界地圖閱讀法'96 | SONY COMPUTER | 價格未定 | ETC |
| | ポポロクロイス物語 | 波洛古羅斯物語 | SCE | 價格未定 | RPG |
| | エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～ | ANGEL GRAFFITI | COCONUT JAPAN | 價格未定 | SLG |
| | ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻（仮称） | JUMPING FLASH 2 | SCE | 5800日圓 | ACT |
| | ヒロイン・ドリーム | 女主角之夢 | MAP JAPAN | 價格未定 | SLG |
| | アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～ | 亞娜姆之翼 | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| | NOEL（仮称） | NOEL（暫名） | PIONER LDC | 價格未定 | ETC |
| | 卒業～クロスワールド（仮称） | 卒業～CROSSWORLD（暫名） | SOFIX | 價格未定 | AVG |
| | 英語の鉄人センター | 英語之鐵人中心 | SCE | 價格未 | ETC |
| | コブラ・ザ・サイコガン | 哥布拉幻槍 | TAKARA | 價格未定 | ETC |
| | PAL～神犬伝説 | PAL-神犬傳説- | 東北新社 | 價格未定 | RPG |
| | すらいムしよう！（仮称） | 模擬史萊姆！ | 東北新社 | 價格未定 | SLG |
| | ホタル | 螢 | PIONEER LCD | 價格未定 | RPG |
| | 必殺パチンコステーション | 必殺彈珠機STATION | SUNSOFT | 6800日圓 | TAB |
| | プライベートコレクション～ときめきメモリアル | 心跳回憶私人珍藏集 | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | 極大道棋 | 極大道棋 | 每日COMMUNICATIONS | 5800日圓 | TAB |
| | ESPN STREET GAMES | ESPN街頭遊戲 | SCEI | 價格未定 | ACT |
| | AIR ASSAULT | AIR ASSAULT | SCEI | 價格未定 | SLG |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 拳王95 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | サムライスピリッツ新紅郎無双剣 | 侍魂III斬紅郎無雙劍 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | リアルボウト餓狼伝説 | REAL BOUT餓狼傳説 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説 | 龍珠Z偉大的龍珠傳説 | BANDAI | 價格未定 | ETC |
| | ヴァンパイア | 魔域戰士 | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | X-MEN | X-MEN | CAPCOM | 5800日圓 | FIG |
| | アーク・ザ・ラッド2 | ARC THE LAD 2 | SCE | 價格未定 | RPG |
| | キャプテン翼J ALL JAPAN NEW GENERATION | 足球小將J | BANDAI | 6800日圓 | SPT |
| | ジョニー・バズーカ（仮称） | JOHNNY BASCA | COCONUT JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（限定版） | ANGEL GRAFFITI限定版 | COCONUT JAPAN | 價格未定 | SLG |
| | モータートゥーン・グランプリ2 | 卡通格拔治2 | SCE | 5800日圓 | RAC |
| | クーロンズ・ゲート | 九龍風水傳 | SME | 價格未定 | AVG |
| | サーキットビート | CIRCUIT BIT | PRISM ART | 5800日圓 | RAC |
| 夏季 | 名探偵スチールウッド（仮称） | 名偵探STEEL WOOD | IDEA FACTORY | 5800日圓 | AVG |
| | ゲッPロボ | GET P機械人 | YUMEDIA | 5800旨圓 | FIG |
| | TOP GUN | TOP GUN | SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN | 5800日圓 | STG |
| | BELTLOGGER 9 | BELTLOGGER | 元氣 | 價格未定 | SPG |
| | スピードドライドー（仮称） | SPEED DRIVER（暫名） | MIZUKI | 價格未定 | RAC |
| | GUNSHIP 2000 | GUNSHIP 2000 | SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN | 5800日圓 | STG |
| | MELT（仮称） | MELT | MAP JAPAN | 價格未定 | STG |
| | フィッシュ・アイズ | FISHING EYES | PACK IN VIDEO | 價格未定 | SPT |
| | シムシティ2000 | 模擬城市2000 | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | るぷぷキューブルプ・さらだ | LUP CUBE | DATAM POLYGRAM | 4800日圓 | PUZ |
| | クライムクラッカーズ2 | CRIME CRACKERS2 | SCE | 價格未定 | ARPG |
| 秋季 | はるかぜ戦隊Vフォース | 春風戰隊V FORCE | VING | 價格未定 | ACT |
| | エネミー・ゼロ | ENEMY ZERO | WARP | 價格未定 | AVG |
| 12月 | ファイナル ファンタジー VII | FINAL FANTASY VII | SQUARE | 5800日圓 | RPG |
| 96年 | がんばれ森川君2号 | 加油森川君2號 | SCE | 價格未定 | ETC |
| | サクセスストーリー | 成功故事 | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | いがらしみきおのスカイゴルゲット | SKY CORRUGATED | JOLTAN | 價格未定 | ACT |
| | ハイパーツアー | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | ACT |
| | タイブレーク | TIE BREAK | BADE | 價格未定 | SPT |
| | ゼロヨンチャンプPLUS（仮称） | ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名） | MEDIA LINK | 價格未定 | RAC |
| | 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ | 惡魔城X | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | APACHEアパッチ（仮称） | 阿帕其APACHE（暫名） | GUST | 價格未定 | STG |
| | メール・プラーナ | MARU PURANA | GUST | 價格未定 | STG |
| | 火竜娘-柳判官-（男性版） | 火龍娘-柳判官-（男性版） | GUST | 價格未定 | AVG |
| | プリンセスメーカー3 | 美少女夢工場3 | SCE | 價格未定 | SLG |
| | ホームドクター（仮称） | 家庭醫生（暫名） | SUCCESS | 價格未定 | ETC |
| | TEAM 47 GOMAN | TEAM 47 GOMAN | COCONUT JAPAN | 價格未定 | FIG |
| | 天地無用！登校無用 | 天地無用！登校無用（暫名） | XING | 價格未定 | AVG |
| | SANKYO FEVER実機シミュレーション | SANKYO FEVER實機模擬 | TEL研究所 | 6800日圓 | TAB |
| | STRIKERS 1945（仮称） | STRIKERS 1945（暫名） | 彩京 | 價格未定 | STG |
| | ハード オブ ダークネス | 黑暗的心 | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | ACT |
| | ラグナキュール | RAGNACAL | SME | 價格未定 | AVG |
| | パチンコ倶楽部 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C. | 價格未定 | ETC |
| | LIPROS | LIPROS | VISUAL ARTIST OFFICE | 價格未定 | AVG |
| | ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～ | 兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸 | KONAMI | 價格未定 | RPG |
| | 火竜娘-高悠環-（女性版） | 火龍娘-高悠環-（女性版） | GUST | 價格未定 | AVG |
| | TURF HERO（仮称） | TURF HERO（暫名） | TECMO | 價格未定 | STG |
| | MONSTER FARM（仮称） | MONSTER FARM（暫名） | TECMO | 價格未定 | STG |
| | SUPER CASINO SPECIAL | SUPER CASINO SPECIAL | COCONUT JAPAN | 價格未定 | TAB |
| | モトクロス（仮称） | MOTO CROSS | COCONUT JAPAN | 價格未定 | RAC |

# 發售日未定遊戲

| 日文名稱 | 中文名稱 | 廠商 | 價格 | 類型 |
|---|---|---|---|---|
| 怪獣戦記 | 怪獸戰記 | PRODUCE | 價格未定 | RPG |
| ARENAアリーナ（仮称） | ARENA（暫名） | SOFTBANK | 價格未定 | RPG |
| SUPER 301 S.Q.（仮称） | SUPER 301 S.Q.（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| アイドル雀士スーチーパイII LIMITED | 美少女雀士II（LIMITED） | JALECO | 價格未定 | ETC |
| レッド・プラズム（仮称） | RED PRISUM | SCE | 價格未定 | STG |
| マッハGO GO GO! | 賽車小英雄 | TOMY | 5800日圓 | RAC |
| 東京SHADOW | 東京SHADOW | TAITO | 價格未定 | AVG |
| レイ・トレーサー | RAY TRACER | TAITO | 5800日圓 | RAC |
| まうすけのオジャマざわ～るど（仮称） | 舞助騷擾世界 | DATA EAST | 價格未定 | PUZ |
| 放課後（仮称） | 放學後（暫名） | BPS | 5800日圓 | SLG |
| ウイングコマンダーIII | WING COMMANDER III | EA VICTOR | 7800日圓 | SLG |
| オーガリアン-亜人伝- | 亞人傳 | VISIAL ARTIST OFFICE | 價格未定 | RPG |
| NFLクォーターバッククラブ'96 | NFL美式足球'96 | ACCLAIM JAPAN | 5800日圓 | SPT |
| 黄昏の国のオード | 黃昏國 | TONKIN HOUSE | 價格未定 | RPG |
| 1950アメリカンドリームズ | 1950美國夢 | SCE | 價格未定 | ETC |
| NOT TREASURE HUNTER | NOT TREASURE HUNTER | ACTIART | 價格未定 | AVG |
| キング・オブ・スタリオン（仮称） | KING OF STALLION | 日本物產 | 6800日圓 | SPT |
| 競艇伝説（仮称） | 競艇傳說（暫名） | 日本物產 | 5800日圓 | ETC |
| 時空探偵DD～幻のローレライ～ | 時空偵探DD～幻之LORELEI～ | ASCII | 價格未定 | AVG |
| エキスパート（仮称） | EXPERT（暫名） | 日本物產 | 5800日圓 | STG |
| RPGツクール（仮称） | RPG製作室（暫名） | ASCII | 價格未定 | ETC |
| ハイパー囲碁 | HYPER圍棋 | AKC | 價格未定 | TAB |
| BOUNTY ARMS | BOUNTY ARMS | DATAWEST | 6800日圓 | ACT |
| MAX RACER | SUPER RACER（暫名） | BD | 價格未定 | RAC |
| ハエ男のスターツアー（仮称） | 烏蠅男之星空之旅（暫名） | BD | 價格未定 | RAC |
| THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II | THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| ダービースタリオンPS（仮称） | 打嘩大賽馬PS（暫名） | ASCII | 價格未定 | SLG |
| RACE DRIVIN' A GO! GO! | RACE DRIVIN' A GO! GO! | 時代華納 | 價格未定 | RAC |
| バトルオブ……？（仮称） | BATTLE OF…？（暫名） | BANPRESTO | 價格未定 | SLG |
| バーチャル リモコン（ヘリポート） | VIRTUAL REMOTE CONTROL | 3D | 價格未定 | SLG |
| カボール・スクリーン | CAEALL SCREEN | SCE | 價格未定 | ETC |
| 大地の子供達～マーセルヴァの枕～ | 大地之孩子們 | MAXFIVE | 價格未定 | RPG |
| THE TOWER | THE TOWER | OPENBOOK | 6800日圓 | SLG |
| FLY（仮称） | FLY（暫名） | MDB | 價格未定 | AVG |
| ソーラー・エクリプス（仮称） | SOLAR ECLIPSE（暫名） | BMG VICTOR | 價格未定 | STG |
| 3Dベースボール（仮称） | 3D棒球（暫名） | BMG VICTOR | 價格未定 | SPG |
| レガシー・オブ・ケイン（仮称） | LEGACY OF KAIN（暫名） | BMG VICTOR | 價格未定 | RPG |
| PS版ファミスタ（仮称） | PS版FAMISTAR棒球（暫名） | NAMCO | 價格未定 | SPG |
| マジックカーペット | 魔毯MAGIC CARPET | EA VICTOR | 價格未定 | STG |
| ZXE-D（ゼクシード） | ZXE-D | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| ファンタステップ | FANTASTEP | JALECO | 價格未定 | AVG |
| クマの子ベア 空はピンクだ！全員集合！！（それがメッチ） | 熊之豬太郎 | 小學館PRODUCTION | 價格未定 | ETC |
| ビクトリーショット（仮称） | VICTORY SHOOT | VAP | 6800日圓 | ACT |
| ルパン三世カリオストロの城（仮称） | 魯邦三世加利奧斯特羅城（暫名） | ASMIK | 價格未定 | AVG |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | プロ指南ウルトラ麻雀 兵 | 職業指南超級麻雀兵 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ETC |
| | スーパー忍者 悟空（仮称） | 超級忍者悟空（暫名） | SANTOS | 價格未定 | ACT |
| | 棋太平 | 棋太平 | SPS | 價格未定 | TAB |
| | ウルトラ万馬券 | ULTRA 萬馬券 | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ETC |
| | XS（仮称） | XS（暫名） | COCONUT JAPAN | 價格未定 | ETC |
| | ヴァルナホース（仮称） | VALUNA HORSE（暫名） | COCONUT JAPAN | 價格未定 | SPT |
| | THE OPEN GOLF（仮称） | THE OPEN GOLF（暫名） | BANPRESTO | 價格未定 | SPT |
| | トンズラ君 | 頓斯拿君 | SORASO | 價格未定 | ETC |
| | ミッドランド~幻の王国（仮称） | MIDLAND~幻之王國（暫名） | 未來 SOFT | 價格未定 | RPG |
| | シミュレーションズー（仮称） | SIM ZOO | SOFTBANK | 價格未定 | SLG |
| | アウトライブ ZERO | OUTLIVE ZERO | SUN SOFT | 價格未定 | ACT |
| | フライングスピリット（仮称） | FLING SPIRIT | ART SYSTEM WORK | 價格未定 | STG |
| | ギルティギア | GUILTY GEAR | ART SYSTEM WORK | 價格未定 | ACT |
| | 碁仙人（仮称） | 圍棋仙人 | J・WING | 價格未定 | TAB |
| | ナムコミュージアム VOL.3 | NAMCO MUSEUM VOL.3 | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | 「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法 | 麻雀戰法 | J・WING | 6800 日圓 | TAB |

# MEGA DRIVE

## 3 月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 22 日 | 魔導物語 I | 魔導物語 1 | COMPILE | 價格未定 | RPG |

# SATURN

## 3 月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 日 | MEDIAROMANCER FOR SEGASATURN 浅倉大介 | MEDIAROMANCER FOR SEGASATURN 淺倉大介 | FAN HOUSE | 5800 日圓 | ETC |
| | モータウルコンバット II 完全版 | 龍爭虎鬥 II 完全版 | ACCLAIM JAPAN | 5800 日圓 | FIG |
| | バーチャファイター CG ポートレートシリーズ（影丸） | VIRTUA FIGHTER CG 相片系列（影丸） | SEGA | 1280 日圓 | ETC |
| | バーチャファイター CG ポートレートシリーズ（ジェフリー・マクワイルド） | VIRTUA FIGHTER CG 相片系列（JEFFRY） | SEGA | 1280 日圓 | ETC |
| | 新世紀エヴァンゲリオン | 新世紀 EVANGELION | SEGA | 5800 日圓 | AVG |
| 8 日 | ロードランナー レジェンド リターンズ | ROAD RUNNER | パトラ | 5800 日圓 | ACT |
| | クイズ 365 | 問答 365 | OZ CLUB | 6800 日圓 | ETC |
| | 空想科学世界ガリバーボーイ | 空想科學世界 GULIVER BOY | HUDSON | 6800 日圓 | RPG |
| | 麻雀ハイパーリアクション R | 麻雀 HYPER REACTION R | SAMMY | 6800 日圓 | TAB |
| 15 日 | ぐっすんおよよ | 自殺仔 | XING | 6800 日圓 | PUZ |
| | タイタンウォーズ | 泰坦戰爭 | BMG VICTOR | 5800 日圓 | STG |
| | ZORK I（ゾーク・ワン） | ZORK I | 翔泳社 | 5800 日圓 | AVG |
| | フィッシング甲子園 | FISHING 甲子園 | KING RECORD | 6800 日圓 | SPT |
| | DEFCON 5 | DEFCON5 | MULTI SOFT | 5800 日圓 | STG |
| | リンクルリバーストーリー | WRINKLE RIVER STORY | SEGA | 5800 日圓 | SLG |
| | ワールド アドバンスド大戦略 作戦ファイル | WORLD ADVANCED 大戰略作戰檔案 | SEGA | 4800 日圓 | SLG |
| | バーチャルカジノ | VR 賭場 | DAT JAPAN | 5800 日圓 | TAB |
| | FIFA サッカー 96 | 足協足球'96 | EA VICTOR | 5800 日圓 | SOC |
| | ブレインバトル Q | BRAIN BATTLE Q | CLEF | 4800 日圓 | PUZ |
| 22 日 | エアーマネジマント 96 | 大航空時代 96 | 光榮 | 8800 日圓 | SLG |
| | ISTO EZICO ジーコの考えるサッカー | 薛高足球 | MIZUKI | 5800 日圓 | SOC |
| | 水壷演武~風雲再起~ | 水滸演武 - 風雲再起 | DATA EAST | 5800 日圓 | FIG |
| | HORROR TOUR（ホラーツアー） | HORROR TOUR | OCC | 5800 日圓 | AVG |
| | ドラゴンフォース | DRAGON FORCE | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | ハイオクタン | HI-OCTANE | EA VICTOR | 5800 日圓 | RAC |
| | ウイニングポスト 2 | WINNING POST2 | 光榮 | 9800 日圓 | SLG |
| 29 日 | アイドル雀士スーチーパイ II（18禁） | 美少女雀士II（18禁） | JALECO | 7800 日圓 | ACT |
| | GEX ゲックス | GEX（暫名） | BMG VICTOR | 5800 日圓 | ACT |
| | スナッチャー | SNATCHER | KONAMI | 5800 日圓 | AVG |
| | グラディウス DELUXE PACK | GLADIUS DELUXE PACK | KONAMI | 5800 日圓 | STG |
| | ルパン三世 THE MASTER FILE | 雷朋三世 THE MASTER FILE | MIZUKI | 5800 日圓 | ETC |
| | 麻雀同級生 SPECIAL（18禁） | 麻雀同級生SPECIAL（18禁） | INK SOFTWARE | 6800 日圓 | TAB |
| | 三国志英傑伝 | 三國志英傑傳 | 光榮 | 8800 日圓 | SLG |
| 中旬 | GUNGRIFFON-THE EURASIAN CONFLICT | GUNGRIFFON | GAME ART | 5800 日圓 | STG |
| | ドラえもん のび太と復活の星 | 叮噹之大雄與復活之星 | EPOCH 社 | 5800 日圓 | AVG |
| 下旬 | 超兄貴~究極…男の逆襲 | 超兄貴~究極……男的反擊 | NCS | 5800 日圓 | STG |
| | 上海 GREAT MOMENTS | 上海 GREAT MOMENTS | SUN SOFT | 6500 日圓 | ETC |
| | ゲン ウォー THE GHEN WAR | THE GHEN WAR | VIRGIN INTERACTIVE | 5800 日圓 | SLG |
| | アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN | ALBERT ODYSSEY 外傳 | SUNSOFT | 6500 日圓 | STG |
| | プレイボーイカラオケ VOL.1（仮称）（18禁） | PLAYBOY 卡拉OK VOL.1（暫名）（18禁） | VIC 東海 | 5800 日圓 | ETC |
| | プレイボーイカラオケ VOL.2（仮称）（18禁） | PLAYBOY 卡拉OK VOL.2（暫名）（18禁） | VIC 東海 | 5800 日圓 | ETC |
| | テトリス -S（仮称） | 俄羅斯方塊S（暫名） | BPS | 5800 日圓 | PUZ |
| | ゲームの達人 2 | 遊戲之達人 2 | SUN SOFT | 8900 日圓 | ETC |
| 3 月 | フェーダ・リメイク！~エンブレム・オブ・ジャスティス | FEDA REMAKE！正義之紋章 | YANOMAN | 6300 日圓 | RPG |
| | アイドル麻雀ファイナルロマンス R | 偶像麻雀 FINAL ROMANCE R | AKC 講談社 | 價格未定 | TAB |
| | CUBIC GALLERY | CUBIC GALLERY | WE NET | 價格未定 | ETC |
| | 囲碁 | 圍棋 | ASCII | 6800 日圓 | TAB |
| | バーチャフォトスタジオ | VIRTUA PHOTO STUDIO | ACCLAIM | 6800 日圓 | ETC |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 拳王 95 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | レボリューション X | REVOLUTION X | ACCLAIM JAPAN | 5800 日圓 | STG |
| | NFL クォーターバッククラブ'96 | NFL 美式足球'96 | ACCLAIM JAPAN | 價格未定 | SPT |
| | パンツァー・ドラゴン・ツヴァイ | PANZER DRAGON ZWEI | SEGA | 價格未定 | STG |
| | ビクトリー ゴール'96 | VICTORY GOAL'96 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | 駿才 | 駿才 | NAXAT | 8800 日圓 | SPT |
| | 天地を喰らう II~赤壁の戦 | 吞食天地 II 赤壁之戰 | CAPCOM | 5800 日圓 | ACT |
| | ストリートファイター II ムービー | STREET FIGHTER II MOVIE | CAPCOM | 6800 日圓 | FIG |

## 4 月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 日 | 3×3 EYES~吸精公主~S | 3×3 EYES~吸精公主~S | 日本 CREATE | 7800 日圓 | AVG |
| | きゃんきゃんバニー プルミエール（仮称） | CAN CAN BUNNY DX（暫名） | KIT | 價格未定 | AVG |
| | 2度あることはサンドア~ル | 智力大盜 | CSK 總合研究所 | 5800 日圓 | PUZ |
| | 七つの秘館 | 7 間秘館 | 光榮 | 7800 日圓 | AVG |
| 26 日 | ラピュラスパニック | 美女危機 | BMG VICTOR | 5800 日圓 | PUZ |
| 上旬 | パチンカー（仮称） | 彈珠高手（暫名） | BMG VICTOR | 價格未定 | ETC |
| 下旬 | 飯島愛インタラクテイブ | 飯島愛 INTERACTIVE | INNER BRAIN | 價格未定 | ETC |
| 4 月 | JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石 | 神偷之寶石 | SUN SOFT | 5980 日圓 | RPG |
| | アイレムアーケードクラシックス | IREM ARCADE CLASSIC | IMAX | 價格未定 | ETC |
| | ライフスケイプ~生命 40 億年はるかな旅 | 無限生機 | MEDIA QUEST | 價格未定 | ETC |
| | 出世麻雀大接待 | 出世麻雀大接待 | KING RECORD | 5800 日圓 | ETC |
| | ソニックウイングススペシャル | SONIC WINGS SPECIAL | MEDIA QUEST | 價格未定 | STG |
| | デス・スロットル隔絶都市からの脱出 | DEATH THROTTLE 逃出生天 | MEDIA QUEST | 價格未定 | ACT |
| | 麻雀上手~麻雀がうまくなる~ | 麻雀好本領 | CAPCOM | 價格未定 | TAB |
| | 爆れつハンター | 爆烈 HUNTER | IMAX | 價格未定 | AVG |

## 5 月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 下旬 | ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム | 驚嚇一擊！彈珠機攻略 UNIVERSAL MUSEUM | AKC 講談社 | 價格未定 | TAB |
| 5 月 | 開運！なんでも鑑定団 | 開運！甚麼也可鑑定團 | TV 東京 | 5000 日圓 | ETC |
| | サイバードール | CYBER DOLL | IMAX | 價格未定 | RPG |

## 6 月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 下旬 | ラングリッサー III | 夢幻模擬戰 III | NCS | 價格未定 | SRPG |
| | ウィザードリー VI & VII~コンプリート~ | 巫術 VI&VII 完全版 | DATA EAST | 6800 日圓 | RPG |
| 6 月 | ピンボール グラフィティ | PINBALL GRAFFITI（暫名） | PACK IN VIDEO | 5800 日圓 | TAB |
| | 風水先生 | 風水先生 | HAMLET | 價格未定 | SLG |
| | レスキュー | 拯救行動 | BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場 | 價格未定 | ACT |
| | オーバードライビン DX | OVER DRIVIN'DX | EA VICTOR | 5800 日圓 | RAC |

## 7 月以後發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 月 | フォンテッドカジノ（18禁） | PHON DEAD CASINO | SOCIATOR 代官山 | 價格未定 | TAB |
| 11 月 | 土屋圭市杯争奪 築波スーパーテクニックチャレンジ | 土屋垚市盃爭奪 築波超技術冠軍 | BPS | 5800 日圓 | RAC |

## 96 年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | 慶応遊撃隊活劇編 | 慶應遊擊隊活劇編 | VICTORY ENTERTAINMENT | 5800 日圓 | ACT |
| | コープス・キラー | 喪屍殺手 | ACCLAIM JAPAN | 5800 日圓 | ACT |
| | ときめき麻雀パラダイス グラフィティ（18禁） | 心跳麻雀天堂GRAFFITI（18禁） | SONET | 5800 日圓 | TAB |
| | エイリアン トリロジー | ALIEN TRILOGY | ACCLAIM JAPAN | 5800 日圓 | ETC |
| | ライズ オブ ザ ロボッツ 2 | RISE OF ROBOT2 | ACCLAIM JAPAN | 5800 日圓 | SLG |
| | エアーズアドベンチャー | AIRS ADVANTURE | GAME STUDIO | 價格未定 | AVG |
| | CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット | CRITICOM | VIC 東海 | 價格未定 | ACT |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | コブラ・ザ・サイコガン | 哥布拉魔幻槍 | TAKARA | 價格未定 | AVG |
| | ダークセイバー | DARK SABER | CLIMAX | 價格未定 | ACT |
| | 餓狼伝説3～遥かなる闘い～ | 餓狼傳説3 | SNK | 價格未定 | FIG |
| | 大冒険セントエルモスの奇跡 | 大冒險ST.ELMOS之奇跡 | PAI | 6800日圓 | SRPG |
| | ルナ・ザ・シルバースター | LUNAR THE SILVER STAR | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| | ナイトストライカーS | NIGHT STRIKERS | VING | 價格未定 | STG |
| | 斉天大戦～孫悟空～（仮称） | 齊天大戰～孫悟空～（暫名） | GLAMS | 價格未定 | SRPG |
| | メタルブラック | METAL BLACK | VING | 價格未定 | STG |
| | FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE | FARADOON龍城傳 | PIONEER LDC | 價格未定 | ARPG |
| | サクラ大戦 | 櫻大戰 | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | THOR～精霊王紀伝～ | THOR～精靈王紀傳～ | SEGA | 價格未定 | ARPG |
| | 実戦パチンスロ必殺法！3 | 實戰彈珠機必勝法！3 | SAMMY | 價格未定 | ETC |
| | エンジェルパラダイスVOL.1 坂木優子の恋の予感 | ANGEL PARADISE VOL.1 | SAMMY | 價格未定 | SLG |
| | ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説 | 龍珠Z偉大的龍珠傳說 | BANDAI | 價格未定 | ETC |
| | 躁兄弟劇場第一巻麻雀篇 | 躁兄弟劇場第一巻麻雀篇 | YUMEDIA | 5800日圓 | TAB |
| | ソード＆ソーサリー | SWORD AND SORCERY | MICRO CABIN | 價格未定 | RPG |
| | 信長の野望リターンズ | 信長之野望RETURNS | 光榮 | 5800日圓 | SLG |
| | 三国志リターンズ | 三國志RETURNS | 光榮 | 6800日圓 | SLG |
| 夏季 | 大運動会（仮称） | 大運動會（暫名） | INTREMAIN P | 價格未定 | SPT |
| | ラクナロック　ステージ | RAKNAROK STAGE | DIGITAL FRONDIA | 價格未定 | ETC |
| 秋季 | TECMO SUPER BOWL（仮称） | TECMO SUPER BOWL | TECMO | 價格未定 | SPT |
| 96年 | パチンコ倶楽部 | 彈珠機俱樂部 | I.S.C | 價格未定 | ETC |
| | TIZ～TOKYO INSECT ZOO～ | TIZ～TOKYO ZOO～ | GENERAL ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | ハート　オブ　ダークネス | 黑暗的心 | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | ACT |
| | ゼロヨンチャンプSPECIAL（仮称） | ZERO4CHAMP SPECIAL（暫名） | MEDIA LINK | 價格未定 | RAC |
| | サクセスストーリー | 成功故事 | ALTRON | 價格未定 | SLG |
| | コットン2 | 綿花仙女COTTON2 | SUCCESS | 價格未定 | STG |
| | ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～ | 心跳回憶～FOREVER WITH YOU～ | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | STRIKERS 1945 | STRIKERS 1945（暫名） | 彩京 | 價格未定 | STG |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| まうすけのオジャマざね～るど（仮称） | 舞助的騷擾世界 | DATA EAST | 價格未定 | PUZ |
| スラム　ドラゴン | SLUM DRAGON | JALECO | 5800日圓 | ACT |
| AQUA WORLD 海美物語 | AQUA WORLD 海美物語 | MIZUKI | 價格未定 | AVG |
| 時空探偵DD～幻のローレライ～ | 時空偵探DD～幻之LORELEI～ | ASCII | 價格未定 | AVG |
| ガーディアンフォース | GUARDION FORCE | SUCCESS | 價格未定 | STG |
| ファンタジーアース（仮称） | 夢幻大地（暫名） | SEGA | 價格未定 | RPG |
| 天外魔境外伝　第四の黙示録 | 天外魔境外傳第四默示錄 | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| ARENA（仮称） | ARENA（暫名） | SOFTBANK | 價格未定 | RPG |
| ハードコア | HARDCORE | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～ | THE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～ | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| HOUSING | HOUSING | SUPER SOFTWARE | 價格未定 | ETC |
| HOUSING CATALOG | HOUSING CATALOG | SUPER SOFTWARE | 價格未定 | ETC |
| SUPER 301 S.Q.（仮称） | SUPER 301 S.Q.（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | SLG |
| USドラッグチャンプ（仮称） | U.S. DRAG CHAMP（暫名） | 日本物產 | 價格未定 | RAC |
| V.R. 麻雀 | V.R. 麻雀 | 日本物產 | 價格未定 | ETC |
| 重装機兵レイノス2（仮称） | 重裝機兵LEYNOS 2（暫名） | NCS | 價格未定 | ACT |
| ダービースタリオン・サターン（仮称） | 打吡大賽馬・SATURN（暫名） | ASCII | 價格未定 | ETC |
| 碁仙人（仮称） | 圍棋仙人（暫名） | J.WING | 價格未定 | ETC |
| 現代大戦略STRIKES（仮称） | 現代大戰略STRIKES（暫名） | SYSTEM SOFT | 價格未定 | SLG |
| マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称） | 怪物之王黃昏之指環（暫名） | SYSTEM SOFT | 價格未定 | SLG |
| パチンコファイター（仮称） | 彈珠戰士（暫名） | PLAY STAGE | 價格未定 | ETC |
| 心霊呪殺師　太郎丸（仮称） | 心靈咒殺師太郎丸（暫名） | 時代華納INTERACTIVE | 價格未定 | ACT |
| 3Dベースボール（仮称） | 3D棒球（暫名） | BMG VICTOR | 價格未定 | SPG |
| レガシー・オブ・ケイン（仮称） | LEGACY・OF・KAIN | BMG VICTOR | 價格未定 | PRG |
| マジックカーペット | 魔毯MAGIC CARPET | EA VICTOR | 價格未定 | STG |
| ファンタステップ | FANTASTEP | JALECO | 價格未定 | AVG |
| テラクレスタNEO | TERA CURESTA NEO | 日本物產 | 價格未定 | STG |
| 誕生S | 誕生S | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| AQUAZONE FOR SEGA SATURN | AQUAZONE FOR SEGA SATURN | 9003 INC. | 5800日圓 | AVG |
| スポット3 | SPORT 3 | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | SPT |
| ファイティング　バイパーズ | FIGHTING VIPERS | SEGA | 價格未定 | STG |
| 電脳戦機バーチャロン | 電腦戰機VIRTUALON | SEGA | 價格未定 | STG |
| エンジェル　クラフィティ | ANGEL GRAFFITI | SOFT VISION | 價格未定 | SLG |
| サイバー　ウォー | CYBER WAR | SOFT VISION | 價格未定 | FIG |
| サッカー（仮称） | 足球（暫名） | SOFT VISION | 價格未定 | SPT |
| パチンコ（仮称） | 彈珠機（暫名） | SOFT VISION | 價格未定 | TAB |
| 同級生～IF～ | 同級生～if～（暫名） | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| 卒業S（仮称） | 卒業S（暫名） | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| モンスターメーカー～ホーリーダカー～（仮称） | MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名） | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SLG |
| X-JAPAN 2（仮称） | X-JAPAN 2 | SEGA | 價格未定 | ETC |
| EXECTOR | EXECTOR | ART SYSTEM WORK | 價格未定 | STG |
| フライングスピリット（仮称） | FLING SPIRIT（暫名） | ART SYSTEM WORK | 價格未定 | STG |
| クロックワークス | CLOCKWORKS | 德間書店 | 價格未定 | PZG |
| ダライアスII（仮称） | DARIUS外傳（暫名） | TAITO | 價格未定 | STG |
| タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I（仮称） | 追踪H.Q. PLUS S.C.I | TAITO | 價格未定 | ACT |
| ノバストーム | NOBA STROM | VICTOR ENTERTAINMENT | 價格未定 | SLG |
| 銀河英雄伝説 | 銀河英雄傳說 | 德間書店 | 價格未定 | SLG |
| バディムス | BADEUMS | SOFTBANK | 價格未定 | PUZ |
| シミュレーション　ズー | SIM ZOO | SOFTBANK | 價格未定 | SLG |

# 超級任天堂

## 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1日 | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | WRESTLE MENIA | ACCLAIM JAPAN | 11800日圓 | SPT |
| | NFLクォーターバッククラブ'96 | NFL QUOTA BACK CLUB'96 | ACCLAIM JAPAN | 11800日圓 | SPT |
| | レボリューションX | REVOLUTION X | ACCLAIM JAPAN | 11800日圓 | ACT |
| | 機動戦士Zガンダム AWAY TO THE NEWTYPE | 機動戰士Z高達 | BANDAI | 11800日圓 | SLG |
| | 晦・つきこもり | 晦 | BANPRESTO | 12800日圓 | ETC |
| | 鮫亀 | 鮫龜 | HUDSON | 8980日圓 | PUZ |
| | DOOM | DOOM | IMAGINEER | 12800日圓 | STG |
| 8日 | 実戦パチンコ必勝法！2 | 實戰彈珠機必勝法！2 | SAMMY | 價格未定 | ETC |
| 9日 | スーパーマリオRPG | 超級瑪利奧RPG | 任天堂 | 9800日圓 | RPG |
| 15日 | カオスシード～風水回廊記～ | CHAOS SEED風水回廊記 | TAITO | 9980日圓 | RPG |
| | ダービスタリオン96 | 打吡STALLION 96 | ASCII | 12800日圓 | SPT |
| | 峠・伝説最速バトル | 山卡・傳說最速賽車 | BPS | 10800日圓 | RAC |
| | フィッシング甲子園 | FISHING甲子園 | KING RECORD | 9800日圓 | SPT |
| | ブランディッシュ2　エキスパート | BRANDISH 2 EXPERT | 光榮 | 8800日圓 | ARPG |
| 19日 | 美少女レスラー列伝～ブリザードYUKI乱入！？ | 美少女摔角手列傳 | KSS | 12800日圓 | ACT |
| 21日 | 星のカービィスーパーデラックス（仮称） | 星之卡比SUPER DELUXE | 任天堂 | 7500日圓 | ACT |
| 22日 | 林海峯九段の囲碁道場 | 林海峰九段圍棋道場 | AKC講談社 | 14800日圓 | TAB |
| | NEWヤッターマン難題かんだいヤジロベエ | 新小雙俠 | YUTAKA | 8800日圓 | ACT |
| | 忍たま乱太郎2 | 忍者亂太郎2 | CULTURE BRAIN | 7800日圓 | ACT |
| | ドレミファンタジー　ミロンのドキドキ大冒険 | DO RE MI FANTASY米洛之大冒險 | HUDSON | 6800日圓 | ACT |
| | '96全国高校サッカー選手権 | 96全國高校足球選手權 | 魔法 | 7800日圓 | SOC |
| | ギャンブル放浪記 | 賭博放浪記 | BOP | 8500日圓 | TAB |
| | 実況競馬シミュレーション厩舎物語～STABLE STAR～ | 實況賽馬模擬底舍物語 | KONAMI | 11800日圓 | SLG |
| | イースV　エキスパート | 伊蘇V EXPERT | 光榮 | 9800日圓 | ARPG |
| 29日 | GTレージング | GT RACING | IMAGINEER | 10800日圓 | RAC |
| 上旬 | 銀河戦国群雄伝ライ | 銀河戰國群雄傳雷 | ANGEL | 10800日圓 | SLG |
| 下旬 | 美少女戦士セーラームーンSUPERS～全員参加！！主役争奪戦～ | 美少女戰士SAILORMOON SUPER S～全員參加！！主角爭奪戰～ | ANGEL | 7980日圓 | FIG |
| | ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION | 龍珠Z HYPER DIMENSION | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| | SDガンダムGNEXTユニット＆マップコレクション | SD高達GNEXT機種及地圖集 | BANDAI | 3800日圓 | SLG |
| 3月 | 新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL | 新機動戰記高達W（暫名） | BANDAI | 7500日圓 | ACT |
| | 京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽PARLOR！パーラー！3パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム | 京樂・三洋・丸本PARLOR！5彈珠機3社實機模擬遊戲 | 日本TELENET | 10800日圓 | ETC |
| | JUMPIN' DERBY | JUMPIN' DERBY | NAXAT | 9800日圓 | SPT |
| | MASK マスク | 變相怪傑 | 東寶 | 9800日圓 | ACT |
| | 魔装機神スーパーロボット大戦外伝 | 魔裝機神 超級機械人大戰外傳 | BANPRESTO | 9800日圓 | SLG |
| | それいけエビス丸からくり迷路～消えたゴエモンの謎～ | 去吧！野人丸機關迷宮 | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | スプリンガン・パワード | SPRINGUN POWERED | MAXAT | 9800日圓 | ACT |
| | 音楽ツクール"かなでーる" | 自製音樂「演奏」 | ASCII | 價格未定 | ETC |

## 4月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5日 | 実戦パチスロ必勝法！山佐伝説 | 實戰彈珠機必勝法！山佐傳說 | SAMMY | 6900日圓 | ETC |
| | ルドラの秘宝 | 烏都拉之秘寶 | SQUARE | 9800日圓 | ACT |
| 12日 | すぱぽーんDX | 超級方塊DX | YUTAKA | 8800日圓 | PUZ |
| | 魔法陣グルグル2 | 魔法陣轉轉轉2（暫名） | ENIX | 價格未定 | RPG |
| 26日 | Jリーグエキサイトステージ'96 | J聯賽EXCITE STAGE 96 | EPOCH社 | 7980日圓 | SOC |
| 中旬 | 一発運転！競馬・競輪・競艇 | 一擊逆轉！賽車・賽車・賽艇 | POW | 9800日 | ETC |
| 下旬 | スーパートランプコレクション2 | 超級撲克COLLECTION2 | BOTTOM UP | 8900日圓 | TAB |
| 4月 | サウンド　ノベルツクール | 自製音樂小説 | ASCII | 價格未定 | ETC |
| | ごきんじょ冒険隊 | 鄰居冒險隊 | PIONEER LCD | 9980日圓 | AVG |
| | 蓬来学園の冒険！ | 蓬萊學園之冒險！ | J.WING | 7980日圓 | AVG |
| | サラブレッド　フリーダーIII | 純種馬繁殖III | HECT | 12800日圓 | SPT |
| | トレジャーハンターG | 寶物獵人G | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | スーパーボンバーマン4 | 超級炸彈人4 | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | HEIWAパチンコワールド（仮称） | HEIWA彈珠機世界（暫名） | SHOW A SYSTEM | 10800日圓 | TAB |

## 5月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5月 | ファイアーエムブレム　光をつぐもの（仮称） | 火炎之紋章光的繼承者（暫名） | 任天堂 | 7500日圓 | RPG |
| | 牧場物語 | 牧場牧語 | PACK IN VIDEO | 價格未定 | SLG |
| | 実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ | 實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | すーぱーぐっすんおよよ2 | 超級自殺仔2 | BANPRESTO | 價格未定 | PUZ |

## 6月以後發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6月 | TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE | TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名） | BANPRESTO | 9800日圓 | SLG |
| 7/27 | シムシティ LIMITED（仮称） | SIM CITY LIMITED（暫名） | IMAGINEER | 12800日圓 | SLG |

## 96年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | ベストショット　プロゴルフ | BEST SHOOT 職業哥爾夫球 | ASCII | 12800日圓 | SPT |
| | レナスII-封印の使徒 | 古代機械之記憶II封印之使徒 | ASMIK | 11400日圓 | RPG |
| | タワードリーム | TOWER DREAM | ASCII | 9980日圓 | TAB |
| | 鎧神戦記ミレニアムソード（仮称） | 鎧神戰記至福千年劍 | MAGIFACT | 價格未定 | RPG |
| | ピノキオ | 木偶奇遇記 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | トイ・ストーリー | 反斗奇兵TOY STORY | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 夏季 | クーリースカンク | COOLIE SKUNK | VISIT | 價格未定 | ACT |
| | 海ぬし釣り | 海岸垂釣 | PACK IN VIDEO | 價格未定 | SPT |
| 冬季 | ファイティングアイスホッケー | 戰鬥冰上曲棍球 | COCONUT JAPAN | 9980日圓 | SPT |
| 96年 | 必殺パチンココレクション4 | 必殺彈珠機大全4 | SUN SOFT | 9980日圓 | TAB |
| | モンスタニア | MONSTERINA | PACK IN VIDEO | 價格未定 | RPG |
| | 爆走兄弟レッツ&ゴー！！（仮称） | 爆走兄弟LET&GO！！（暫名） | ASCII | 價格未定 | RAC |
| | 帝国創世記アレクサンダー伝説 | 帝國創世記亞歷山大傳說 | VIRGIN INTERACTIVE | 9800日圓 | RPG |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| アルナムの牙~獣族十二神従伝説 | 艾娜姆之牙~獸族十二神徒傳說~ | RIGHT STUFF | 11800日圓 | RPG |
| 赤ずきんチャチャ | 紅頭巾查查 | TOMY | 價格未定 | ACT |
| あかずの間 | 空房 | VISIT | 9800日圓 | ETC |
| エナジーブレイカー | ENERGY BREAKER | TAITO | 9980日圓 | ACT |
| リングにかけろ | 飛越擂台 | NCS | 11800日圓 | SPT |
| スーパーファミリーゲレンデ | 超級FAMILY滑雪練習場 | NAMCO | 8800日圓 | SPT |
| 空想科学世界ガリバーボーイ | 空想科學世界GALLIVER BOY | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| フェリシア | 法利西亞 | TONKIN HOUSE | 9900日圓 | RPG |
| マサカリ伝説・スーパーRPG編 | 瑪莎加利傳說•超級RPG編 | TONKIN HOUSE | 9900日圓 | RPG |
| 新宿放浪記（仮称） | 新宿放浪記（暫名） | POW | 價格未定 | ETC |
| ドムとジェリー2　トムVSジェリー | 湯姆與謝利2 | ALTRON | 9900日圓 | ACT |
| みる・きく・あそぶFIDO DIDO救Q BOX | 看•聽•玩FIDO DIDO救Q BOX | KANEKO | 8800日圓 | ETC |
| 飛龍の拳プロ（仮称） | 飛龍之拳PRO（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | FIG |
| ストーンプロテクターズ | 石頭保衛者 | KEMCO | 9800日圓 | SLG |
| シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称） | 西拉撒都傳說（暫名） | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ARPG |
| ドナルドダックのマウイマラード（仮称） | 唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名） | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| ポカホンタス | POKAHONDAS（暫名） | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| 勾玉伝説 | 勾玉傳說 | ENIX | 價格未定 | RPG |
| ダークハーフ | DARK HALF | ENIX | 價格未定 | RPG |
| アラビアンナイト~砂漠の精霊王~ | 阿拉伯騎士~砂漠之精靈王~ | TAKARA | 價格未定 | RPG |

# PC ENGINE

## 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 下旬 | ぷよぷよCD通（2） | PUTU PUYU CD通2 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | PUZ |
| | DE・JA | DE・JA | NEC AVENUE | 價格未定 | AVG |

## 96年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | てきぱきワーキン・ラブ | 爽利WORK LOVE | NEC HE | 價格未定 | AVG |
| 96年 | スペースファンタジーゾーン | 太空幻想空間 | NEC AVENUE | 4800日圓 | STG |
| | 魔導物語I~炎の卒園児~ | 魔導物語I~炎之畢業兒~ | NEC AVENUE | 7800日圓 | RPG |
| | ヴァージン・ドリーム | 少女夢 | 德間書店INTERMEDIA | 8800日圓 | SLG |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| DEAD OF THE BRAIN I・II | DEAD OF THE BRAIN I・II | NEC HE | 7800日圓 | AVG |
| バザールでござ~るのゲームでござ~る | 購物猴子遊戲 | NEC HE | 7800日圓 | ACT |
| GO! GO!バーディチャンス | GO！GO！哥爾夫球 | NEC HE | 價格未定 | SPT |
| もってけたまご | 小蛋 | NAXAT | 6400日圓 | RPG |
| モンスターメーカー~かみがみの方舟~ | MOSTER MAKER諸神之方舟 | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | RPG |
| スチームハーツ | STEAM HEART | TGL | 價格未定 | STG |
| Jリーグ　パワースタジアム | 日本足球聯賽POWER STADIUM | HUDSON | 價格未定 | SOC |

# PC-FX

## 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3月 | ミラークルム | MIRACULUM | NEC HE | 價格未定 | SLG |
| | VOICE PARADISE | VOICE PARADISE | NEC HE | 價格未定 | AVG |
| | スーパーリアル麻雀PV FX | SUPER REAL麻雀PV FX | NAXAT | 價格未定 | TAB |

## 4月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4月 | アニメフリークFX Vol.3 | ANIME FREAK Vol.3 | NEC HE | 價格未定 | ETC |
| | お嬢様捜査網 | 美女搜查網 | NEC HE | 價格未定 | AVG |
| | バウンダリーゲート　ドーター　オブ　キングダム | BOUNDARY GATE皇國之女兒 | NEC HE | 8800日圓 | RPG |
| | デアラングリッサーFX | 夢幻模擬戰FX | NEC HE | 價格未定 | SRPG |

## 6月以後發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6月 | チップちゃんキーック！ | 晶片小子飛踢！ | NEC HE | 價格未定 | ACT |
| 7月 | LAST IMPERIAL PRINCE（仮称） | 帝國最後王子 | NEC HE | 價格未定 | RPG |

## 96年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | 同級生2 | 同級生2 | NEC AVENUE | 價格未定 | AVG |
| | ファイアーウーマン纏組 | FIREWOMAN纏組 | NEC HE | 價格未定 | SLG |
| | 続・初恋物語　修学旅行 | 續・初戀物語 修學旅行 | NEC HE | 價格未定 | SLG |
| | ファーランドストーリーFX | 古大陸物語FX | NEC HE | 價格未定 | RPG |
| | BLUE BREAKER | BLUE BREAKER | NEC HE | 價格未定 | RPG |
| 夏季 | 女神天国II | 女神天國II | NEC HE | 價格未定 | RPG |
| | ルルリ・ラ・ルラ | LULURI LA LULA | NEC HE | 價格未定 | ACT |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ペブルビーチ波濤（仮称） | 波濤哥爾夫球（暫名） | NEC HE | 價格未定 | SPT |
| MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称） | MASTER哥爾夫球3 | NEC HE | 價格未定 | SPT |
| ブール・シカゴ・ブルース | 藍調芝加哥特警 | NEC HE | 8800日圓 | AVG |
| 上海　万里の長城 | 上海 萬里長城 | NEC HE | 6800日圓 | PUZ |
| 銀河お嬢様伝説ユナFX~悲しみのセイレーン~ | 銀河公主傳說優奈FX | HUDSON | 價格未定 | AVG |
| 天外魔境III NAMIDA | 天外魔境III NAMIDA | HUDSON | 價格未定 | RPG |
| バーチャルインベーダー（仮称） | VIRTUAL太空侵略者（暫名） | NEC HE | 價格未定 | STG |
| ドラゴンナイト4 | 龍騎士4 | NEC AVENUE | 價格未定 | SLG |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 卒業R | 卒業R | NEC AVENUE | 價格未定 | SLG |
| きゃんきゃんバニー エクストラDX | CAN CAN BUNNY DX (暫名) | NEC HE | 價格未定 | AVG |
| 負けるな魔剣道Z | 不可輸的魔劍道Z | NEC HE | 價格未定 | ACT |
| 英雄志願（仮称） | 英雄志願（暫名） | NEC HE | 價格未定 | RPG |
| みにまむなのにっく | 變成最少（暫名） | NEC HE | 價格未定 | SLG |
| スーパーパワーリーグFX | SUPER POWER LEAGUE FX | HUDSON | 價格未定 | SPG |
| 虚空漂流ニルゲンツ | 虚空漂流 | NEC HE | 價格未定 | RPG |
| 天地無用！魎皇鬼FX (仮称) | 天地無用！魎皇鬼FX (暫名) | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | RPG |
| ANGLEQUE SPECIAL 2 | ANGELQUE SPECIAL 2 | NEC HE | 價格未定 | SLG |

# 3DO

## 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 15日 | DEFCON 5 | DEFCON5 | MULIT SOFT | 5800日圓 | STG |
| 下旬 | Vゴールサッカー'96 (仮称) | V GOAL SOCCER | TECMO | 6800日圓 | RPG |
| 3月 | 誕生～DEBUT～PURE | 誕生～DEBUT～PURE | SHAR ROCK | 7800日圓 | SLG |
| | ライズ オブ ロボッツ | RISE OF ROBOT | MULTISOFT | 8800日圓 | SLG |

## 4月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4月 | 麻雀上手～麻雀がうまくなる～ | 麻雀好本領 | CAPCOM | 價格未定 | TAB |

## 6月以後發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 6月 | クロックワークス | CLOCK WORKS | 德間書店 | 價格未定 | PUZ |

## 96年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | ブルーフォレスト物語～風の封印～ | 藍森林物語～風之封印～ | RIGHT STUFF | 價格未定 | RPG |
| | ドラゴン・ロア | DRAGON LORE | MULTISOFT | 價格未定 | AVG |
| 96年 | Dの食卓2 | D之食卓2 | WARP | 8800日圓 | AVG |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| キャスパー | 鬼馬小靈精 | INTER PLAY | 6800日圓 | ACT |
| DOOM | DOOM | EA VICTOR | 5900日圓 | ACT |
| テレビのツボ 迷プロデューサー伝説 | 電視壺 謎之監製傳説 | 阿拉丁工房 | 6800日圓 | AVG |
| クレーファイターII | CLAY FIGHTER | INTER PLAY | 價格未定 | FIG |
| キッズTV | KIDS TV | STUDIO 3DO | 價格未定 | ETC |
| バトルスポーツ | 戰鬥運動 | STUDIO 3DO | 價格未定 | SPT |
| スターファイター3000 | STAR FIGHTER 3000 | STUDIO 3DO | 價格未定 | STG |
| 横町4丁目おばけ屋敷 | 横町4丁目鬼屋 | WARP | 4980日圓 | AVG |
| THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～ | THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～ | VIRGIN INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| ナオコとヒデ坊 算術の天才3 | 算術天才3 | 學漫 | 4900日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 漢字の天才2 | 漢字天才2 | 學漫 | 4900日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 漢字の天才3 | 漢字天才3 | 學漫 | 4900日圓 | ETC |
| ナオコとヒデ坊 国語の天才1 | 日語天才1 | 學漫 | 4900日圓 | ETC |
| ハウスッキーパー（仮称） | HOUSE KEEPER (暫名) | HAMMING BIRD | 價格未定 | ACT |
| WATER WORLD | WATER WORLD未來水世界 | INTERPLAY | 價格未定 | ACT |
| PO'ed | PO'ed | STUDIO 3DO | 價格未定 | STG |
| RETURN TO ZORK | 回歸魔域 | BANDAI VISION | 價格未定 | STG |
| 必殺パチンココレクション（仮称） | 必殺彈珠機大全 | SUN SOFT | 價格未定 | ETC |

# NEO・GEO

## 3月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 23日 | ステークスウィナーG1完全制覇への道 | STAKES WINNER完全制覇之道 (CD-ROM) | SAURUS | 7800日圓 | SPT |
| 下旬 | FUTSAL（仮称） | FUTSAL CD-ROM) | SAURUS | 價格未定 | STG |
| 3月 | 神王拳 | 神凰拳（匣帶） | SAURUS | 價格未定 | FIG |
| | ビックトーナメントゴルフ | BIG TOURNAMENT GOLF (CD-ROM) | NASUKA | 價格未定 | SPT |

## 4月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 下旬 | 神王拳 | 神凰拳 (CD-ROM) | SAURUS | 價格未定 | FIG |
| 4月 | 超鉄ブリキンガー | 超鐵BREAKING CAR (匣帶) | SAURUS | 價格未定 | STG |

## 5月發售遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 下旬 | 超鉄ブリキンガー | 超鐵BREAKING CAR (CD-ROM) | SAURUS | 價格未定 | STG |

## 96年發售預定遊戲

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 春季 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 真説侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM) | SNK | 價格未定 | RPG |
| | ゴール！ゴール！ゴール！ | GOAL！GOAL！GOAL！(匣帶) | VISCO | 價格未定 | SOC |
| | ゴール！ゴール！ゴール！ | GOAL！GOAL！GOAL！(CD-ROM) | VISCO | 價格未定 | SOC |
| | NEO MR. DO! | NEO MR.DO！(匣帶) | VISCO | 價格未定 | ACT |
| | NEO MR. DO! | NEOMR.DO！(CD-ROM) | VISCO | 價格未定 | ACT |
| | パスルdeポン | PUZZLE de PON (匣帶) | VISCO | 價格未定 | PUZ |
| | パスルdeポン | PUZZLEdePON (CD-ROM) | VISCO | 價格未定 | PUZ |
| | オーバートップ | OVER TOP (匣帶) | SNK | 價格未定 | STG |
| | オーバートップ | OVERTOP (CD-ROM) | SNK | 價格未定 | STG |
| | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 龍虎之拳外傳（匣帶） | SNK | 價格未定 | FIG |
| | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 龍虎之拳外傳 (CD-ROM) | SNK | 價格未定 | FIG |
| 冬季 | QP | QP CD-ROM) | SUCCESS | 價格未定 | PUZ |

## 發售日未定遊戲

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| メタルスラッグ | METAL SLAG (匣帶) | NUSUKA | 價格未定 | STG |
| メタルスラッグ | METALSLAG (CD-ROM) | NUSUKA | 價格未定 | STG |
| 格闘バレー（仮称） | 格鬥排球 (暫名) (CD-ROM) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | SPT |
| ネオジオCDオリジナルRPG | NEO・GEO CD原創RPG (CD-ROM) | ADK | 價格未定 | RPG |
| NEOアクションゲーム（仮称） | NEO動作遊戲 (暫名) (CD-ROM) | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| FUTSAL（仮称） | FUTSAL（暫名） | SAURUS | 價格未定 | ACT |
| 押し出しジントリック | 按出來（匣帶） | ADK | 價格未定 | PUZ |
| 押し出しジントリック | 按出來 (CD-ROM) | ADK | 價格未定 | PUZ |

《遊戲誌》別冊第二彈 預告

主題——未定！ 尺寸——未定！
內容——未定！ 價格——未定！
頁數——未定！ 發售日——未定！

熱切期待!!




TO 編輯：

本人是「超任一族」及GAME PLAYER之讀者，覺得兩本書都很好。看過十多期GAME PLAYER後，有些意見及所見想說出來。

首先要說的是現在很多人都討論的「PS定SS好」。其實本人十分同意「GAME才是最重要」這一論點。舉個比較誇張的例子：如果PS/SS都是64bit雙CPU，夠勁吧？但是出的GAME都是16色，沒有3D效果，只有MD級數，你買不買PS/SS？本人的答案是「不能肯定」。誰說16色，沒3D效果的GAME不好玩？誰說64 bit/次世代機種就一定好正？沒有遊戲SUPORT，你買部機回家做什麼？請那些只著重主機性能的所謂機迷反省一下。（教主按：「神之OMEGA RED」的論點非常正確。」）

其次想說說一些趣事。在GAME PLAYER中，你們好像說過PS沒出街機板。我都相信。不過本人在台灣曾見過街機《鬥神傳》(不是新出那一隻，是原裝PS的《鬥神傳》)。不過據我估計，應是在機身內放了一部PS，然後將JOY STICK的線焊在街機JOY STICK上。還有，本人在台灣曾見過《OPERATION WOLF 3》。沒錯，是《OPERATION WOLF 3》。為何沒有《OPERATION WOLF 2》而直接到第三集，甚至香港也沒有，都很耐人尋味。不過玩法和背景則和第一集有很大分別。《O.W. 3》的背景由以前的戰場轉到在大街大巷打，畫風和背景十分像《LETHAL ENFORCER》的橫向槍機。而支槍的外形則像槍機《ALIEN 3》那支差不多。不過大彈不是按鈕，而是像萊福槍要上鏜，「卡察」一下便放了一次大彈。武器有SHOTGUN，AUTOMATIC和一支機槍，取武器的模式是打倒某一固定時間出現的小流羅，便有一個箱在SCREEN，SHOT一下便取了。第一排大佬是一架APACHE型直昇機，先打爆中間塊玻璃，第二排則有坦克撞你。但恕小人孤陋寡聞，未在H.K.見過此GAME，如編輯和各筆者見過，請多多報導。

最後，本人覺得「GAME MUSIC STATION」十分正，使我訂CD時不用四處找CODE。不過，本人也有買原裝日文攻略(收藏用，因為很靚)和相關的書集(收藏和SCAN用，用來做WALL PAPER或EDIT成為自己心水正斗)。如之前的《第四次機械人大戰》CD和攻略，本人都有收集。又或者《ROMANCING SA.GA 2》之CD，攻略，畫集全部有4集齊。所以……這多多報導(特別是攻略和畫集，因為到現在你們都沒有報導過)。誠意推薦，CAPCOM ILLUSTRATION及CYBERBOT設定資料集十分正，一定要供諸同好。

神之 OMEGA RED上

## 不堪入目的《VIRTUA FIGHTER 2》

本人來信是對S.S的《V.F 2》作一作評論。

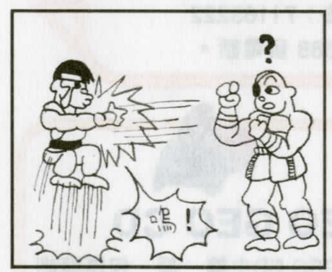
SS的《VIRTUA FIGHTER 2》無疑是一隻非常好的GAME，例如其動作的流暢度也是十分之一流，而其中更有2.1版本可供選擇，而打爆機後更一幅CG的硬照給我們觀賞，而且2.1版本中用HARD MOOE來打爆機更可看到隱藏爆機畫面。但理論上這一隻並非很好的GAME，事實上這隻GAME是有很多缺點的。第一，背景問題：這個問題，可說是全隻GAME的最弱地方，首先我們在玩的時候，背景就定死的，就好像十分假，只是個台轉而背景不會轉，之後場外的地下又做到成個天空似的，更甚的是多數的背影都會剝減了一些東西，特別是舜帝和WOLF和JACKEY的背景就好像第二個台一樣，離譜得很！竟然會差得這麼利害。第二，音響方面，也是很差，人物的聲音時常會有不出色的現像，而一些特別重擊的聲音也做不到出來，而更利害的是打「大佬」時在水底中，人物的聲竟然會不變的，而一些場的開始聲音也沒有了如LION開場的鑼聲等，而SET 1預備之後，GO！的一下就特別講得慢過人，第三，就是其爛身問題非常嚴重，在贏了之後，鏡頭去到自己身後時，便會爛身爛很得厲害。其實如果我們看這一隻GAME還有許多缺點，不過街機的《VF 2》那麼「正」，確實真是很難去完全移植的，但願世嘉能出REMIX吧！

讀者 LOIN上













猛虎！ BY 機民阿康




BY 珊珊

# 遊戲跳蚤市場





## 14吋國際線路電視機

全新14吋國際線路電視機，有保用，及NEO-GEO CD機限定板一部，連兩個原裝手掣，火牛、AV線齊。全部價$2600。

聯絡方法：下午一時至晚上九時電28080640，阿斌。

### 聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



## 誠讓SATURN GAMES

本人誠讓SATURN GAMES《VIRTUA FIGHTER REMIX》$100，《鬥神傳 S》$230，《世嘉INTERNATIONAL V.GOAL》$200及NEO-GEO CD《餓狼傳說 3》$300，《得點王 2》$130。

另徵SS GAME《灣岸 DEAD HEAT》價電議。以上CD全部九成新。

聯絡方法：有意者請在上午11:00至晚上10:00電2896259 ALAN洽。



## 徵FX連GAME

誠讓SS《VIRTUA FIGHTER 2》$250，PS《RIDGE RACER》$200，另徵FX一部連《天外魔境縱橫格鬥》一隻及所有CAPCOM之GB、FC、SFC、MD之原裝遊戲盒帶。以上物品價格面議。

聯絡方法：27030264阿文



## NEO-GEO CD機

NEO-GEO CD機一部，跟原裝手掣兩個，天線，火牛，有盒，九九成新（買了只一個多月），價1800元有意者略減。聯絡方法：

晚上十時後電24519916

或CALL79663382留說話。



## 讓NEO GEO CD機及PC DUO R

誠讓NEO GEO CD機，手掣兩個，火牛、AV線，連八隻CD，全九成新，價$2200。可減還有保養，再讓PC DUO R CD ROM一部連火牛、AV線、手掣兩個八成新連CD八隻，AC卡遊戲有《龍珠》，《亂馬》，價$2000可減，兩機可用其他遊戲機交換，如GAME多，我可補錢，但一定要是PS和SS。

聯絡方法：71163222

CALL 3688 留電話。



## 讓NEO.GEO CD GAMES

NEO.GEO CD，《BURNING FIGHT》，《十字劍2》，《LAST RESTCRE》，《ROBO ARMY》，《拳王問答》，《VIEW POINT》，各$150，全售$750。有意者請電713131111

CALL 1516，

留言買CD及留電話姓名(必覆)



## 讓SS GAMES

本人誠讓SS GAMES《HANG ONGP'95》$250，《飛龍》$200，《新忍傳》$200，全部九成新，不二價。

聯絡方法：25270345來興洽

（下午六時至十一時正）



## 大把嘢讓

CASIO JG 100手錶，$350。大腳八搖控車，搖控，差電，$700。MD《街霸PLUS》，《超音鼠波子機》$200連N/PAL轉換器。美國SWAT用背心一件，間格可自由改，$700。有意者電71313111 CALL 1516，留言買東西及電話姓名(必覆)



## 誠讓PS一部

送遊戲：《RRR賽車、心跳回憶、FIFA足球96、HORNED OWL、力量足球》等。另連火牛、手掣及延長線一只、記憶卡、有盒與說明書，九成新，售2400或以SATURN交換。另徵求SS一部連GAME售2000。

聯絡方法：夜7-11時

電26102753阿志洽



## 讓NEO GEO CD

讓NEO GEO CD主機一部，包原廠細手掣兩個，火牛，AV線，有盒及說明書，保証九成新，已買四個多月，行貨，有四隻CD《THE KING OF FIGHTERS 94，95》、《真侍魂》和《得點王2》，全部原裝正版，全部$2900元，

有意者請電：日間：26698126，夜間26694897林子俊洽

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

## 刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

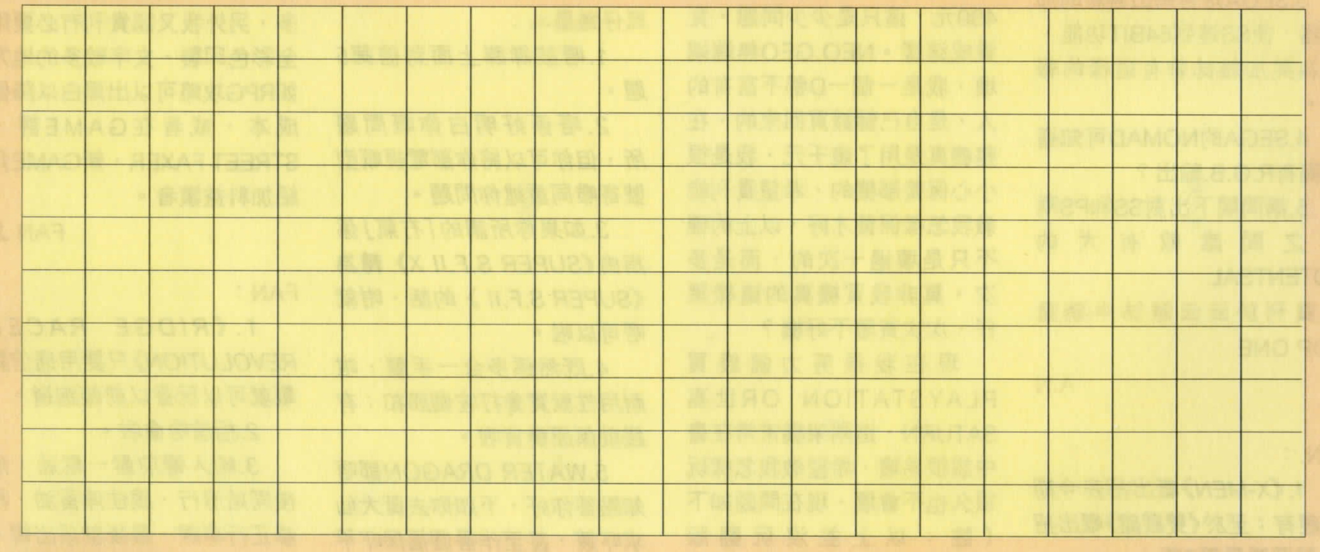
五．來信請寄：<九龍旺角郵政信箱79489號>信封面請註明<遊戲誌．遊戲跳蚤市場>

## 聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



# 遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：

聯絡電話：　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

# 電視游戲信箱

**首先，WATER DRAGON响處同大家拜個早年，祝各位讀者「財源廣進，狗馬享通，鼠年旺相，出入平安……」(編按：大佬，我哋本書係講GAME㗎！)呀，係喎……咁再祝各位讀者「逢GAME必爆，逢爆必勁！」(編按：唔……咁都似番啲樣。)**
**今期終於多咗一版，可以答得更多來信，希望大家會喜歡。**

## 點解PS GAME經常出先？

DEAR WATER DARGON：

你好，身處加拿大的我有幾個問題不明，希望閣下能解答：

1.SS裡有個GAME叫《X-MEN》和NEO GEO的《雙截龍》各出招方法和變身。

2.為何各廠商都愛先推出PS GAME，後出SS(同樣的TITLE)？美加有同樣情況。

3.SEGA是否將出售新的加速器，使SS達到64BIT功能，因為美加雜誌曾有這樣的報道。

4.SEGA的NOMAD可知道它備有R.G.B.輸出？

5.請問閣下出對SS和PS兩者之間誰較有大的POTENTSAL

祝貴刊於云云雜誌中銷量TOP ONE

A.N

A.N.：

*1.《X-MEN》嘅出招表今期已經有；至於《雙截龍》嘅出招表就要睇番第7期。*

*2.相信係同商業性有關，但亦有傳聞係由於PLAYSTATION嘅造GAME工具較為易用。*

*3.有關SEGA SATURN強化硬件終於有比較明朗嘅消息，就係可能用嚟強化機能出《VIRTUA FIGHTER 3》。*

*4.照計NOMAD係有R.G.B.輸出。*

*5.WATER DRAGON諗你應該睇睇今期「懊惱GAME你教」中神之OMEGA RED嘅來信。*

## 黑仔來信

編輯先生：

我很喜歡打機，但不知為何次次打機都壞機，開始任天堂，有些帶玩不到，世嘉都可算是無事，但之後惡夢連場，我買超任，但不知為何會玩不到，博士會HOLD或SAVE不到，讀不到碟，GAME BOY中間有行看不到的畫面。3DO碟機個盤不夠力收入去，最弊連我最喜歡的NEO.GEO都壞鬼埋，GT不能用火牛玩，真是黑仔連天，3DO整好都要490元，這只是少少問題，竟貴成這樣。NEO.GEO無端端壞，我是一個一D都不富有的人，是自己儲錢買回來的，在整機真是用了幾千元，我是很小心保養部機的，希望貴刊能教我怎樣保養才好，以上的機不只是壞過一次的，而是多次，莫非我買機真的這樣黑仔，次次買著不好機？

現在我很努力儲錢買PLAYSTATION OR世嘉SATURN，這兩架機常常在書中説很易壞，希望教我怎樣玩很久也不會壞，現在問題如下(註：以上並沒玩翻版GAME，除3DO外)

1.PLAYSTATION或SATURN邊部好D？

2.在朋友中，不知為何人家的電視出的畫面很好，但我家中的畫面很粗劣，為何？(不是S端子問題，NEO.GEO是沒有就是好例子，而我家中電視是新款過他的，為何？)

3.在3DO中《SUPER街霸X》是不是可較無氣？怎樣較的？有甚麼特別？

4.在遊戲機顯示出來的手拼，説甚麼三合一，例如3DO，PLAYSTATION,SATURN可用同在一個手掣中玩，但因我常壞機，有次從不知道甚麼報導中看到這樣都會導致壞機，希望貴刊教我買不買好，因為我怕再有問題，如果買的話教我怎樣安裝才沒有事！

5.為何這些機這麼容易壞？

6.VIRTUAL BOY你覺得好不好呢？

7.代理商的用途有何用？有整機提供甚麼好處？

祝貴刊蒸蒸日上！

黑仔過墨豆上

黑仔過墨斗：

*1.唔該睇睇上面封信第5題。*

*2.唔係好明白你嘅問題所，但你可以將你部電視嘅型號寄嚟同重述你問題。*

*3.如果你所講的「冇氣」係指由《SUPER S.F.II X》轉為《SUPER S.F.II》的話，咁就唔可以啦。*

*4.既然係多合一手掣，咁耐用性就實會打咗個節扣；有錢就係原裝貨啦。*

*5.WATER DRAGON都唔知點答你好，不如你去黃大仙求吓簽，甚至作番個福保吓平安(指遊戲機)可能會有用都未定。*

*6.如果你唔介意玩一啲由火柴枝砌成嘅GAME，同埋唔介意要成日滴眼藥水、近視加深同視力衰退的話，咁你大可以買番嚟慢慢玩。*

*7.代理商嘅維修服務當然係比較完善啦。*

## PS《RRR》滑行法

WATER DRAGON：

1.《RRR》是否有秘技可以單打玩上集的賽道？上期同今期我都睇過好多次，但係都睇唔到，希望你幫幫忙。

2.PS的《REVOULUTION X》會否有專用槍？

3.《RRR》的滑行是怎樣的？我在入急彎時是用BRAKE的方法的，但很易被超前，有沒有方法改善？

4.PS的通訊對戰線的資料傳送率有幾大？28800 MODEM能否達到？PS會否出MODEM？

我覺得貴刊內容好正，好似無責任GAME評等我更會睇完又睇，不過我都係覺攻略太多，另外我又認貴刊冇必要用全彩色印製，文字較多的地方如RPG攻略可以出黑白以降低成本，或者在GAME評，STREET FAXER，新GAME介紹加料益讀者。

FAN上

FAN：

*1.《RIDGE RACER REVOLUTION》只要用通信對戰就可以玩番以前條跑道。*

*2.相信唔會啦。*

*3.响入彎前鬆一鬆油，然後開始滑行，跟住俾番油，再修正行車線，最後就係出彎。*

*4.PLAYSTATION嘅通訊對戰只係用「對戰CABLE」。*

## 又有奸商！

編輯先生：

本人最近發現一間專賣有問題的PLAYSTATION主機和翻版遊戲，希望藉此借提醒想購買主機和遊戲的讀者多加小心。

這遊戲店鋪是在深水埗××商場的××遊戲專門店，本人有數個朋友曾經在此處買了PS主機和遊戲，回家後不但畫面發現有很多垂直黑線出現，玩了一陣會無端端HOLD機。當我回家後試機和遊戲時，亦有以上問題出現，由於我的朋友不記得此專門店的名稱，所以本人亦身受其害。

於是，第二天我便將有問題的主機和遊戲拿回此處要求更換，可是他不但大聲大氣地對我說不能夠換機和遊戲，而且聲稱此區來貨沒有保用，故沒有保養權利，更說明擺明欺騙，他說我愚蠢才會上當和如果要修理主機和買遊戲的話，全部費用均由本人負責，我只好拿出數百元用作修理和千幾元買了四隻原裝遊戲，待主機修理完後可以有GAME玩。

本人真的貴刊能夠刊登此信，以免其他機迷因而受到欺騙。

以下還有一些問題希望編輯先生能夠為我解答，THANK YOU MUCH！

1.聽說PS廉價版除了是改用一個綜合輸出之外，連轉盤都有所不同，這是否真的？

2.本人最近聽某間遊戲店鋪說PS將會有一種配件只適合於廉價版，這是否屬實？如果有的話，那一件配件究竟是什麼呢？

3.以港幣2800元來買廉價版PS加一隻遊戲算不算昂貴呢？

4.我有幾個朋友告訴我現在市面上的正版PS(有S輸出版本)已經不會再出主機，而以廉價版PS來代替，是否真的？

5.可否再次登出「PS遊戲總目錄」呢？

6.PS廉價版是否比起正版PS較容易壞，抑或是一樣？

最後多謝編輯先生為我解答以上的問題和本人家中沒有信紙故只能夠以這張紙代替，如有不便之處，敬請原諒！

祝貴刊銷量永遠NO.1

遊戲誌和受奸商所害的長期讀者學華

學華：

*1.抱歉，WATER DRAGON並未有聽聞過，所以不能證實。*

*2.相信就係「專用S線」。*

*3.咁就要睇下個隻係乜野GAME喇，值唔值咁多錢。*

*4.冇錯，舊版PLAYSTATION已經成為歷史。*

*5.相信都要到年中或者年尾先會再登。*

*6.部新機照計都唔會太易壞。*

編輯先生：

小弟第一次來信，希望編輯先生能回答以下問題：

1.貴刊在十一期裡，介紹了一個叫「ACTION REPLAY VOL.2」(PS版)在何處有售？

2.PLAYSTATION的《ARC THE LAD 2》會在何時推出？

3.ENIX和SQUARE在N64推出後，是否只在SFC，N64裡出GAME？

4.某天在荃豐商場某店裡發現PS的首個軟盤經已面世，得知買$1600大元，請問這個軟盤是否好用？

5.二月中PS的《翼之勳章》聽說是對應某物品的，這個對應物品是什麼？又會是什麼價錢？

多謝編輯先生能回答以上問題，祝貴刊銷量第一。

PS迷上

PS迷：

*1.PLAYSTATION的「ACTIONREPLAY VOL.2」尚未响香港發賣，就算有都係好少地方有得賣。*

*2.《ARC THE LAD2》仲未發售日期，不過應該响暑假後。*

*3.照常理就係，話哂都係任天堂兩大台柱吖。*

*4.執筆是尚未用過，但聽講係香港造嘅。*

*5.《翼之徽章》要對應嘅係專用操縱桿，其外形非常似機桿。*

## 紐約寄來的信

WATER DRAGON：

小弟乃來自紐約的讀者，今次有些問題，要請教！

1.NEO.GEO的《龍虎之拳2》如何能用「傑斯」？

2.NEO.GEO的《餓狼傳說SPICAL》如何能用「坂崎獠」？

3.《真.侍魂》如何能用「羅神將」？

4.《超人覺園》有沒有秘技？

5.《餓狼傳說 3》和《KING OF FIGHTERS 95》移植至「SATURN」：那麼「SATURN」有甚麼GAME會移植到NEO-GEO？

6.NEO.GEO有沒有機會出《同級生》系列？

7.既然SNK和CAPCOM是死對頭，是否表示沒有機會在NEO-GEO出《X-MEN》和《MARVEL SUPER HOROES》？

8.貴干刊接不接受美國讀者補購？可否用美國匯票補購？

9.能否多一些介紹中文版電腦GAME？或用一輯專輯介紹，就像這兩期PS，SS和NG遊目錄？

10.在下在此付上一些《龍爭虎鬥 3》的秘技，若然有幸刊登，能否把獎金換成獎品(換成補購1,2,4-9期任何)？

11.NG的《餓狼 3》的潛在能力閣下有沒有出的的秘技，因我所有連續技系的都出不到如，TERRY,ANDY,GEESE,這幾人？

祝新年快樂

美國讀者K.K

美國讀者K.K.：

*雖然閣下寄咗好多秘技嚟，但好似都唔多啱用，所以如果你想補購就寄張支票過嚟啦。*

*另外，第1至第4題你應該寄信去「秘技貨倉」問，其餘問題就照答啦。*

*5.應該會出一啲ST-V專用GAME；本來可能會出平面版《VIRTUA FIGHTER》，但最近聽聞已經否決咗。*

*6.應該就唔會。*

*7.咁又未必，DATA EAST都有出相近嘅GAME——《MARVEL COMICS AVENGERS IN GALACTIC STORE》啦；最要係睇SNK買唔買到版權。*

*8.美國補購就當然接受，但美金匯票就唔收，只收港幣本票。*

*9.可以考慮一吓，如果其他讀者有相同要求就不妨來信話俾WATER DRAGON聽。*

*10.就算你嘅秘技岩用，都唔可以用作補購之用。*

*11.相信你都要努力練習一下出招啦，呢條先至係正途。*

*今次雖然未必幫到你，但仍然好多謝你寄嚟張賀咭，THANK YOU VERY MUCH！*

## 《BEYOND THE BEYOND》完全攻略！

編輯先生：

1.SNK會不會和NINTENDO OR SONY合作？

2.一般國際電視適不適合PS的S線和RGB線？

3.貴刊可否刊登《大盜五右衛門 4》的攻略？

4.若用PS聽音樂CD會不會壞機？

5.PS的《BEYOND THE BEYOND》薩拉古城的洞之鑰匙在井口的地下水道哪個地方？小弟找了三天也找不到。

6.你認為《太空戰士》音樂CD哪一些最好聽？叫甚麼名字？

祝貴刊人見人買

森里瑩一

森里瑩一：

*1.SNK已經決定喺PLAYSTATION上出GAME，但就未必會同任天堂合作。*

*2.S線就實冇問題，但RGB就未必得，一來唔係部部國際線路電視機都RGB輸入，二來就算有都要啱番PIN位，相信SONY嘅大電視(有RGB輸入，通常都係34吋)會比較適合。*

*3.抱歉，應該唔會出，但PS版嘅《大盜五右衛門》就可能會。*

*4.當然唔會啦，放心用！*

*5.「請睇今期嘅一期完攻略，仲有地圖㗎！」(J.J代答)《廣告》*

*6.WATER DRAGON比較喜歡《F.F.VI》啲音樂。*

## VCD何去何從？

親愛的 WATER DRAGON：

我是第一次寫信來的，有些問題想你指教。

1.我想問SATURN何時出《餓狼 3》和《KOF'95》？

2.貴刊的「秘技工場」是有線人費的嗎？如果把秘技寄來後，如何取得報酬？

3.SS的《VIRTUA COP》和《VIRTUA FIGHTER 2》用的新OS能否媲美街機呢？

4.SS的《SEGA RALLY》又能否和街機比美呢？

5.SS的賽車GAME《山卡KING THE SPIRITS》是否用POLYGON製作的？是否能4人同時玩？

6.將來SS還會出什麼週邊設備呢？

7.你認為VCD會興幾耐？我認為不出兩三年便會沒落了，因為我曾在其它雜誌中得知SONY和其它公司將會研制出一種不用任何壓縮便能播放135分鐘CD。更會比現時的VCD有更高的畫質。

小明上

小明：

*1.SATURN會喺3月28日推出《KING OF FIGHTERS 95》價錢係7800日圓。*

*2.如果閣下寄嚟嘅秘技係有用，咁本刊當然會自動寄上報酬，但梗要有你嘅個人資料啦。*

*3.相信只可以「比較接近」嚟形容，街機始終係街機，家庭機極其量都係得八、九成似。*

*4.假若講速度感同流暢度就已經極之接近，畫面都足足有七、八成，但由於唔係用高解像，所以始終差少少。*

*5.《山卡 KING THE SPIRITS》當然係用POLYGON制作，不過就唔可以四人玩。*

*6.將會推出嘅就係「對戰CABLE」同「搖控手掣」，遲D仲會有「通信MODEM」。*

*7.VCD興幾耐？呢個問題比較複雜，等在下慢慢分晰一下。*

*首先，VCD之所以咁流行全因為係佢夠方便，輕巧同埋有翻版(唉！真可悲……)，而且部份電影軟件如「烈火戰車」等可以非常快咁推出；所以就算畫面差啲，音效差啲都在所不計，而且仲有大量3級、4級成人軟件，對於一班只求夠快，夠平同夠就手嘅用家VCD簡直就係聖物。*

*另一方面，SONY同TOSHIBA達成共識所出嘅DVD系統，其質素之高直逼LD；但部機聽講要賣成萬銀，加上由於軟件係用單面雙層錄製，一般翻版商係唔可以翻版，所以其普及程度冇VCD咁大。*

*由以上種種因素睇，VCD係唔會因為DVD嘅出現而咁快被取代，如你所講捱多兩、三年應冇問題，因為VCD夠平夠CHEAP。*

WATER DRAGON 先生：

本人是貴刊的忠實FANS，希望你能答我以下的問題！

1.RPG的故事攻略可不可以一期完，因每期都係出得太少了。像15期的《幻想水滸傳》的故事攻略，實在太少了。最好當然是出一本副刊。

2.PS會不會出《KOF'95》、《侍魂3》？幾時？

3.《HORNED OWL》的專用槍是不是會出廉價版？價格幾多？

4.PS會出18禁的麻雀GAME嗎？

5.PS在香港幾時會有代理？如果有了代理，正版碟的價錢大約會幾多？

6.PS將會有甚麼好GAME？

7.SFC是不是氣數已盡？

沙煲上

沙煲：

*1.呢個問題確實係順得哥情失嫂意，例如《幻想水滸傳》，一共有42頁攻略，如果一次過完全刊登，就會扼殺其他好GAME嘅版位；又如果將佢造成一期完但只係得16頁嘅攻略，咁又可能唔能夠詳細咁交待故事劇情……所以折衷辦法唯有將佢分開刊登。*

*2.會，但係就仲未知知幾時。*

*3.冇聽過會出廉價版，但翻版槍就或者會出。*

*4.唔好意思，PLAYSTATION係唔會出啲3級GAME，但如果你真係好想玩，買番架SATURN啦。*

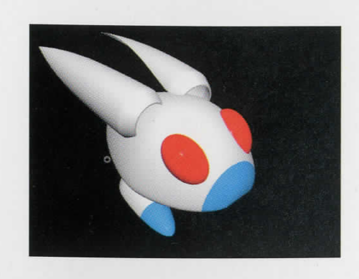
*5.仲未有代理商，如果有的話，啲GAME係會同SATURN賣差唔多價錢。*

*6.最近就莫如《鐵拳2》同《機動戰士高達 Ver 2.0》*

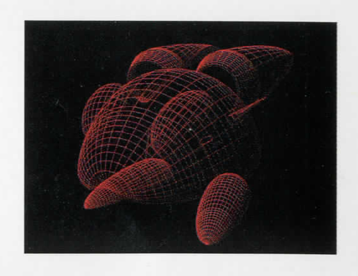
*7.咁又唔係，起碼都仲有幾個大GAME未出，相信都仲有一至兩年玩，不過就睇班軟件點樣對待部超任啦；如果N64非常好賣的話，咁超任班軟件商仲唔去哂寫N64啲GAME咩？到時越嚟越少超任GAME出，咁就唔死都冇用喇！*

## 多謝賀年咭





# 重賞之下 必有勇夫



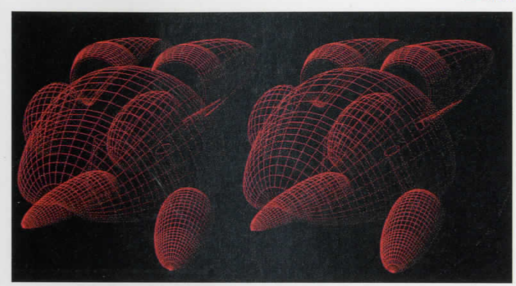
## 《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。
有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

### GAME料分級制

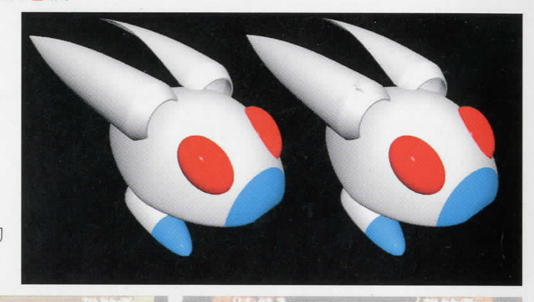
一級猛料............................ $200
二級勁料............................ $100
三級好料............................ $ 50
四級碎料.............. 留番你自己慢慢駛

稿費大增100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2393 9090
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



## 攻略地盤大拍賣！歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「冇料到」，抑或你覺得自己是機壇明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機，投稿攻略法，你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
上門挑機：《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得。請早預約。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

**挑機前記得要預約啊！**
**挑機熱線：2380 2223**



過去——
第一手秘技、最詳盡攻略 有目共睹
現在——（你捧住啦！）
將來——
敬請拭目以待！
次世代《遊戲誌》第19號
全彩色164頁
3月15日出版
定價港幣35元
直擊速報！
BANDAI次世代機
青蘋果PIPPIN真面目曝光！
這就是PIPPIN的真面目！
不單是一部遊戲機
秘技工場
一級猛料 阿龍、阿KEN圍抽司令！！ 遊戲：少年街霸 機種：街機
一級猛料 使用最後首領 遊戲：THE KING OF FIGHTERS'95 機種：街機
三級好料 可自由選版 遊戲：機動戰士GUNDAM 機種：PLAY STATION
五名車列陣！
RIDGE RACER
GOOD MORNING！GOOD NIGHT！